# FRONT MISSION 2

フロントミッション セカンド ™

Nobody knows who is right and who is wrong. But one thing
I can say is that the revolution has certainly happened. Some fought for their beliefs.
Others fought for their lives. All of them fought for their own reasons.
Now we will show you the record of their battles.

## FRONT MISSION 2 完全攻略本
## "ROAD to the HONOR"

PlayStation

フロントミッション セカンド完全攻略本 | ROAD to the HONOR

DigiCube

# CONTENTS

ファイル検索

# ▷ Search! ………………以下の条件でファイルを検索します

**HELP**

『フロントミッション2』フォーラムへようこそ！
当フォーラムではご利用になる皆さまの要望に応じ、様々なサービスを提供していきます。本書では、すぐに知りたい項目を、効率良く検索できるシステムを採用しております。引きたい項目がある場合は、以下のTREEに従ってページを繰ってください。では、LOADを開始いたします。ご利用ありがとうございました。

## Search FILE 1 HONOR SKILL TREE －オーナースキルについて－



## Search FILE 2 WANZER SET UP TREE －ヴァンツァーセットアップについて－



## Search FILE 3 MALE & COMMENT TREE －開発者インタビュ－－

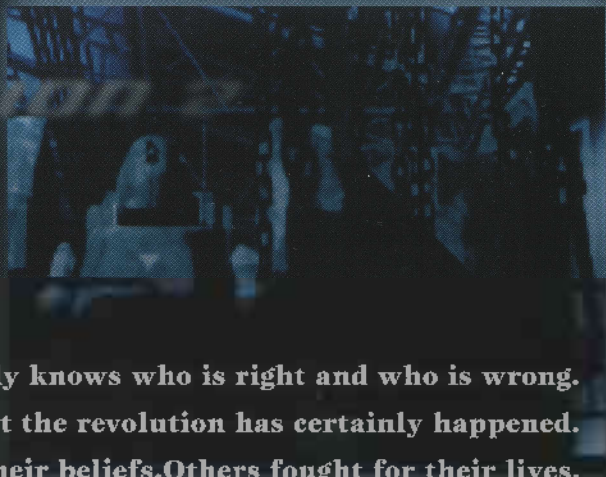


## Search FILE 4 BATTLE TECHNIQUE TREE －戦闘での小テク－



## Search FILE 5 GET RARE ITEM & SUB EVENT TREE －レアアイテム入手&サブイベント－

FRONT MISSION 2



Nobody knows who is right and who is wrong.
But one thing I can say is that the revolution has certainly happened.
Some fought for their beliefs.Others fought for their lives.
All of them fought for their own reasons.
Now we will show you the record of their battles.

## *Message*



誰が善であり悪であるかはわからない。

しかし、一つだけ言えることがある。

それは、革命が確かに起こったということだ。

ある者は自分の信念を貫くため、

ある者はただ自分が生き残るため、

何らかの理由により戦った。

今から、その戦いの記録を伝えよう。



# 序章

# Introduction

system--OIOS opened.
Checking port........
Checking memory........
Checking connection........
Ready
~new
****Access denied!
~Joyce
Port 20212 password required
for Joyce
Enter password
~++++++++++++
Now verifying :D#...
O.K.
OIOS server accepted master
operation.
Entering Master
database.
OIOS Master database host
opened successfully.
---(c) [illegible] Industry Co.,
Ltd. All rights reserved.
Creating file...

lists>>>>>>>>>>stand by!
Opening source
code>>>>>>>>>stand by!
Access complete.
~ex
Checking user
level>>>>>>>>>failed!
****Warning:your access
code is allowed only on Lv4.
Please re-enter command.
~ex -wp
Enter type
~AM
01:AirWildL
02:AirWildM
03:[illegible]
04:MCaille1
05:MCaille2
06:MCaille3
07:MCailleB
08:********
09:PloverS
10:PloverS2
11:PloverS4
12:PloverS6
13:PloverSS
14:RapaceM3
15:RapaceM5

O.K.
~7
07:MCailleB/1398/2-
106,84,59,4-5/FS/146/00088//

~pr -crt
Please wait>>>>>>>>>>

# BASIC KNOWLEDGE

フロントミッション２を楽しむことをメインに本書は構成されている。ここでは、FM2の基礎知識として、どんな楽しみがあるのかを紹介する。

## STEP OF THE GAME

## START

ゲームの攻略を始める前に、ゲーム全体の流れを知っておこう。そこで何をすればいいのか。また、何が出来るのか？　ゲームの手順をステップ毎に紹介。その楽しさのポイントも教える。

### EVENT画面

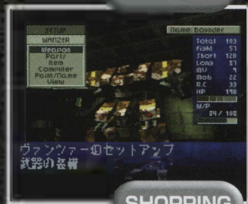
**STEP1 情報収集**

イベント画面とは、街や基地などといった、バトルに入る前に登場する画面のこと。ここでは、アロルデシュの住民から情報を得たり、ヴァンツァーの武器やパーツを購入したり、闘技場バトルを楽しむことができる。イベント画面という名前の通り、ストーリーを進ませる場所。

TALK




SET UP




SHOPPING

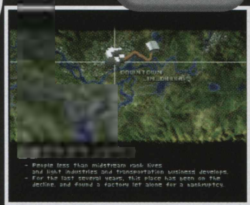



### MAP画面

**STEP2 移動**

イベント画面とバトル画面を結ぶマップ画面。マップの上に現在プレイヤーがいる場所、これから行く場所が表示される。画面はアロルデシュの地図を上空から見おろした形で構成され、プレイヤーの現在位置と移動可能地点、そこへのルートを確認することができる。

MOVING



←方向キーで移動したい場所を選択。〇ボタンで決定だ。

WHAT IS FR

### BATTLE画面

**STEP3 戦闘**

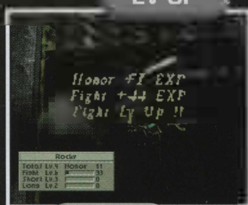
フロントミッション２のもっとも楽しい部分である戦闘。戦略を練り、敵を倒し、イベント画面でセッティングしたヴァンツァーの性能を実際に確認できる場所である。さらに、キャラクターのレベルアップやスキルのゲットなど、キャラを育てる楽しさが詰まっている所でもあるのだ。

MOVE



→APを消費してヴァンツァーを移動する。APはP14を参照。

LV UP



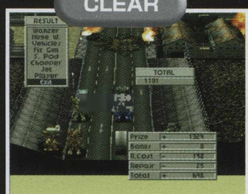

敵を破壊し、経験値をためるキャラが成長し強くなる。

ATTACK



↑戦闘シーンでは、ポリゴンで作成された迫力あるバトルが展開される。

CLEAR



↑敵を全機破壊したり、ボスを倒すとステージ終了。お金がもらえる。

### EVENT画面へ

## SAVE&SAVE GAME

フロントミッション２では、イベント画面とバトル画面の二つの場所でデータを残すことができるのだ。

SAVE



↑LOADを選ぶとイベント画面を呼び出す。

SAVE GAME



↑CONTINUEだと、ステージ画面を再生。

## STARTで設定を変える

バトル画面でスタートボタンを押すと、ゲームの設定を変更できる。変更点は、日本語のヘルプ機能の有無と、ゲームの操作を自動にするか手動にするかである。

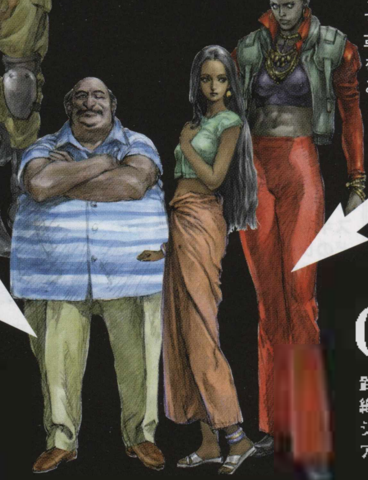


## CHARACTERS&SITUATION

ＯＣＵの属国アロルデシュがFM２の舞台となる。ここで主人公達は、バーグショミティという民間組織と共に、アロルデシュ革命軍と戦ってゆくことになるのだ。また、主人公が所属しているＯＣＵ軍も、ある時は味方となり、ある時は敵となり参戦することになる。







対立

### ALORDESH

クーデターの指導者であるヴェンが所属するアロルデシュ軍。現在はアロルデシュ革命軍と名乗っている。ＯＣＵの支配体制を廃止し、アロルデシュが独立国家となることを願いクーデターを決行した。

対立

### OCU

ＯＣＵとは、アジア・オセアニアを治める連合組織のこと。主人公のアッシュはＯＣＵの海軍に所属している。後に陸軍や情報部の人間も味方として加わる。

協力

### OTHERS

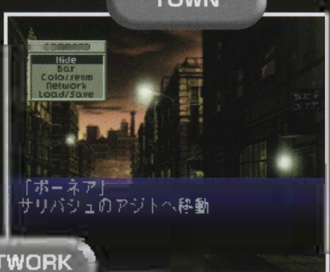
武力による革命を望まぬ人々が結成した組織、バーグショミティが中心となる。バーグショミティの代表者であるサリバシュは、アッシュ達と共同戦線を結び革命軍と戦う。

ONTMISSION2 ?

## THE WORLD

フロントミッションの世界は、リアルとＳＦが混在した世界。その特徴を顕著に表しているのが、ヴァンツァーの存在だ。そのヴァンツァー同士を戦わせる闘技場の存在も、フロントミッションならではの世界観である。このゲームの雰囲気を表す世界観に浸るのも、楽しさの１つといえる。

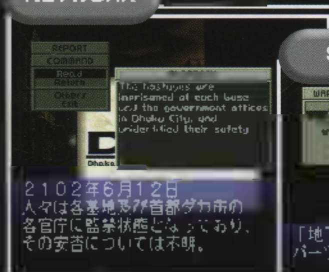
TOWN




COLOSSEUM




NETWORK




SHOP




BAR




街

イベント画面のメインとなる街。街には、酒場や闘技場などの娯楽施設、ヴァンツァーのパーツを売っているショップが存在する。また、ネットワークで情報を引き出せるのも、町で行える行動である。

闘技 ヴァンツァーを戦わせて、勝つとお金やアイテムが貰える娯楽施設。闘技場には、複数のファイターがおり、プレイヤーの挑戦を待っている。

ショップ ヴァンツァーの武器やパーツ、アイテムを売っているお店。ヴァンツァーのパーツや武器がすべてセットされているフルセットでも買えて便利。

酒場 大人の社交場。話好きな人や、人生に疲れた人が集う場所。いろいろな情報が得られる。

ネットワーク アドレスとパスワードを入力することで、様々な情報が見られるネットワーク。さらに、オンラインでの買い物ができたり、マップのデータも見られたりする。

# 7 GROWING ORIGINAL UNIT

オリジナルユニットの育成

ユニットは、キャラクターとヴァンツァー、スキルで構成される。どう育て、どう使うか？　自分だけのユニットを作るのがFM2最大の魅力だ。

## 3つの育成要素の総合がオリジナルユニットを生み出す

### CHARACTER キャラクター

#### レベルアップ次第で個性的なヴァンツァーを操ることが可能

**キャラクターの育成の違いでヴァンツァーが個性的に**

ヴァンツァーに搭乗する各キャラクターには、格闘、近距離、遠距離のレベルが設定されている。基本ステータスやスーパースキルで向き不向きはあるが、どのレベルを伸ばすかは自由。格闘戦向きのキャラクターを遠距離戦向きに成長させるなど、イメージと正反対のキャラクターに育てることもできるのだ。成長するたびに戦闘が熱くなる。

**近距離攻撃を重点的にレベルアップ＜その1＞**



←ひとつのレベルにこだわって育てる人向け。

目の前の敵を全て撃ち倒す、近距離戦闘のスペシャリスト
〔通称〕"トップアタッカー"

**近距離攻撃を重点的にレベルアップ＜その2＞**



←意外な組み合わせを楽しむこともできる。

遠距離攻撃型ヴァンツァーに乗った格闘のプロフェッショナル
〔通称〕"ロングクラッシャー"

P.73

### WANZER ヴァンツァー

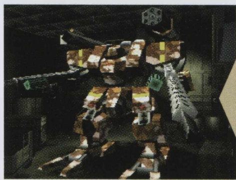
#### セットアップの変化によりヴァンツァーのタイプが決定

**好きな装備、色、名前でヴァンツァーの個性を高める**

ヴァンツァーは、武器とパーツを自由に組み換えることができる。純粋に強さだけを求めるのもよいが、そこにもう1つこだわりがあれば、セッティングはさらに面白くなる。例えばカラーリング、例えば外見、例えばメーカーブランド。「やっぱアッシュはオレンジでゼニスよね」何の根拠がなくても、そんな思い入れを持つことで、感情移入はずっと高まる。それが許されるゲームバランスなのだ。

装備する武器&パーツが…

**パワー重視型**



↑重火器を最大出力ギリギリまで装備した、歩く砲台のような機体。

・多い
・重い

**スピード重視型**



・少ない
・軽い

↑重量の軽い武器で武装すれば、ほとんどの敵の猛攻を次々とかわせる。

P.10

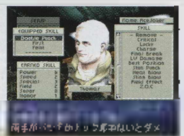
### SKILL スキル

#### スキルを装備することで様々な特殊効果が発動

**様々な特殊効果で戦闘のバックアップをする**

何も考えなくても、スキルはそれなりに発動してくれる。しかしうまく組み合わせを考えれば、もっと効率よくかつ大きな威力を発揮し、4連続チェーンだって夢じゃない。机上で考えたスキルセッティングが、実戦でツボにはまった時のカタルシスは、何物にも代え難いほど大きいだろう。

格闘レベルが高いキャラクター
＋プラス
スキル：ダブルパンチ
▼
強力な一撃で敵のボディを粉砕



←各スキルは、セットアップ画面で装備することが可能。

スピード重視型のヴァンツァー
＋プラス
スキル：レベルダメージ
▼
回避率と攻撃力がアップ



←戦闘開始直後に発動すれば、勝利は貰ったも同然だ。

P.11

# パイロットの成長がそのままヴァンツァーの成長につながる

GROWING ORIGINAL UNIT 1st

# CHARACTER

## キャラクターの育成

ヴァンツァーを活かすも殺すも、乗り手の能力次第。どの攻撃レベルを鍛えるかで、キャラクターの個性が大きく変化するのだ。

## セットアップ画面でレベルを確認

セットアップ画面でパイロットを選択すると、キャラクターのレベルを見ることが可能だ。装備スキルもここで確認・変更できる。

**パイロットのセットアップ**




**EQUIPPED SKILL**

現在装備しているスキル… P.11

**EARNED SKILL**

現在までに覚えている
スキルの系統とその数… P.11

**TALENT**

キャラクターが持つ
初期能力値…
<レベルアップしない>

**HONOR**

[オーナーポイント]：
パーツを破壊するごとにアップ
ポイントが一定量たまるとオーナースキルを取得… P.11

**LEVEL**

Total：
ー総合レベルー
Fight：
ー格闘レベルー
Short：
ー近距離レベルー
Long：
ー遠距離レベルー

## レベルアップの条件

各レベルは実戦を経験することにより成長する。レベルが上がれば、その技能の攻撃力と命中率が上昇し、回避率も高まる。

**FIGHT LEVEL**

### パンチ系の武器で近距離から攻撃

パンチやロッド、ナックルを使った殴り合いの能力の高さを表す。バイタリティの高いキャラクターが格闘向きである。



■レベルアップに必要な武器
ーブレスニードルー
ーハードロッドー
――――etc.
P.138

**SHORT LEVEL**

### 銃系の武器で近距離から攻撃

マシンガンやライフルで、敵に隣接して攻撃する能力を表す。サイトのステータス値が高いキャラほど有利である。



■レベルアップに必要な武器
ージュアリーEXー
ーグレンツェー
――――etc.
P.138

**LONG LEVEL**

### ミサイル系の武器で遠距離から攻撃

ミサイルやロケットなどで、間接攻撃を加える能力を表す。適性としては、メカニックの数値が高いキャラが向いている。




■レベルアップに必要な武器
ープラヴァーM2ー
ーレイジーホーンー
――――etc.
P.138

**TOTAL LEVEL**

### 3つのレベルの総合でレベルが決定

キャラの総合的なレベル。3つの攻撃技能を統合したもの。この総合レベルが上がると、キャラの最大APがアップする。




■総合レベルがアップすると
ACTIVE POINTが上昇する
APが増えれば、ユニットの行動に拡がりがでる。
P.14

# 装備を自由に組み換えヴァンツァーの性能を高める

GROWING ORIGINAL UNIT 2nd

## WANZER ヴァンツァーの設定

基本となるボディーに、左右のアームとレッグを組み合わせ、両肩両手、背中に武器などを装備する。セットアップの基本を解説。

## セットアップのルール

1.セットアップ画面でヴァンツァーをセットアップする
2.装備できる物はショップやネットワークで購入する
3.出力以上の武器&パーツは装備できない

### WANZER SET UP




### WEAPON

**武器の装備**

両手と両肩には、それぞれ武器が装備できる。武器の装備で機体のタイプは決まる。

**L·R Hand**
－左手・右手－

装備できるのは、ライフルやロッドなど近距離・格闘用の武器がメイン。



**L·RShoulder**
－左肩・右肩－

手とは逆に、ミサイル等の遠距離武器がほとんど。またシールドも装備可能。



**Back Pack**
－バックパック－

アイテムを収納するタイプと、出力を上げるタイプの2系統が存在する。



### WEIGHT

**ヴァンツァーの総重量**

各パーツや武器などを全て合わせた機体の重さ。総重量がボディの出力より大きくなるようなセッティングはできない。

**重量が軽い**



→機体の機動力が上がり、回避率と移動力がアップ。さらに命中率も上がる。

**重量が重い**



←機体の機動力が下がり、回避率と移動力がダウン。もちろん命中率も下がる。

**重量が重いとユニットの移動力が下がる**
機体の出力に対して総重量が増加すると、機体の機動力が下がり移動力も減少する。

### PARTS

**パーツの装備**

パーツにはボディ、Rアーム、Lアーム、レッグの4種類が存在し、パーツごとに防御力とHP、重量が設定されている。

**BODY**
－胴体－

限界重量を決定する出力が設定されている。火器を内蔵したタイプも存在。



**L·R Arm**
－左腕・右腕－

格闘時のパンチ力と命中率が設定されている。武器を内蔵した特殊パーツもある。

**Legs**
－脚－

二脚型の他に、多脚、車輪、キャタピラ型が存在。型によっては移動力に特典あり。

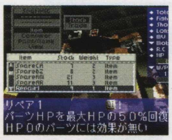
### ITEM

**アイテムの装備**

アイテム系のバックパックを装備している時に限り、アイテムを所持できる。もちろんアイテムにも重量が設定されている。

**ITEM**
－アイテム－

予備弾倉系とHP回復系、チャフなどの特殊効果系の3つの系統に分かれる。



### COMPUTER

**コンピュータの搭載**

搭載するコンピュータの種類やモードの切り替えを行う。数値の割り当てが多い攻撃タイプほど、攻撃の命中率が高まる。

**Load**
－コンピュータの搭載－

コンピュータにより数値の最大量や、数値の割り振り、そしてコムスキルの種類が異なる。

**Setting**
－コンピュータの調整－

クロックアップすると、数値とモードが増える。



**COM SKILL －コムスキル－**

**コンピュータに組み込まれた特殊スキル**
種類とモードによっては、機体に特殊な効果を与えるコンピュータもある。コムスキルはバトルスキルとは違い、搭載するだけで常時発動している。

P.11

### PAINT

**塗装／名前の変更**

ヴァンツァーの名前を、自由に変更することも可能。またその際に、ヴァンツァーの塗装も自由に塗り変えることができる。

### VIEW

**ビューモード**

ヴァンツァーを様々な角度から視察することができる。自分でセットアップしたヴァンツァーを、隅々までチェックしよう。

GROWING ORIGINAL UNIT 3rd

# SKILL

## スキルの育成

スキルとは戦闘を有利にする特殊能力だ。バトル、オーナー、コムの3種類に大別でき、それぞれ効果や覚え方が違う。

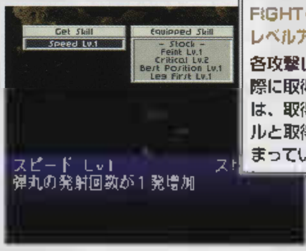
## スキルの種類とその取得

3つの種類ごとに特徴と覚え方を紹介する。なおスーパースキルはその特徴からバトルスキルの一種に含めている。

### BATTLE SKILL

**戦闘中に発動するスキル**

戦闘時に一定の確率で発動し、効果を発揮するスキル。パワー、スピード、スペシャル、フィールドの4系統と、キャラ固有のスーパーの1系統に分類される。スキルごとに発動率が設定されているようだが、数値は不明。




**■取得条件**
**FIGHT・SHORT・LONG レベルアップ時に取得**
各攻撃レベルが上昇した際に取得する。各スキルは、取得できる攻撃レベルと取得可能レベルが決まっている。

**バトルスキルには5つの系統がある**

| | |
|---|---|
| POWER パワー | クリティカルのように攻撃力を高めるものが中心だが、ベストポジションのように命中率を上げるものもある。 |
| SPEED スピード | 攻撃回数や発射弾数をアップさせる効果を持つ。スピードやスイッチ、ダブルパンチ等を代表とする。 |
| SPECIAL スペシャル | ステータス異常を引き起こしたり、攻撃属性を変えるなど特殊な効果を持つ。レッグファースト等が代表。 |
| FIELD フィールド | いわゆる「その他」の効果を持つ。単独では攻撃力がなく、補助的な役割を担う。ファースト等が代表。 |
| SUPER スーパー | 複数のスキルの効果を合わせ持ったり、威力が倍増するなど、まさにスーパーなスキル。キャラごとに固有。 |

### HONOR SKILL

**マップ上のユニットに効果を与えるスキル**

装備者から一定の範囲内にいるユニットに効果を及ぼすスキル。戦闘中に発動するものではなく、セットしていれば、常に効果を発揮する。その性質上、チェーンはしない。効果としては、補助的なものがほとんど。

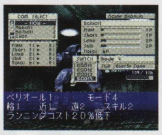



**■取得条件**
**オーナーポイントが一定量たまると取得**
敵のパーツを破壊することで得られるオーナーポイントが、一定量まで蓄積すると取得できる。キャラごとに種類は違う。

### COM SKILL

**ヴァンツァーの性能をアップさせるスキル**

コンピュータによって追加されるスキル。キャラではなくヴァンツァーにセットされるのが特徴。常に効果を発揮する。




**■取得条件**
**装備コンピュータを最大までクロックアップさせる**
特定のコンピュータの特定のモードだけが備えている。最大までクロックアップすれば、スキルの効果が高くなる。

**もっとコンピュータの性能を上げるには**

**①ネットワークからメーカーへ直接発注する**
ネットワークのコンピュータメーカーのフォーラムで発注すれば、最大までクロックアップできる。

**２格闘場で強力なコンピュータをもらう**
闘技場の勝負に勝利した後に、対戦者からプレゼントされる場合もある。

P.132




## セットアップ画面でスキルを確認

スキルが連続で発動することを、チェーン、あるいは連鎖と呼ぶ。チェーンは最大で、セットしているスキルの数だけ繋がる。

### スキルの装備とスキルチェーン

**スキルは最大4つまで装備できる**

→コムスキルを除くスキルは、最大4つまでセットすることができる。



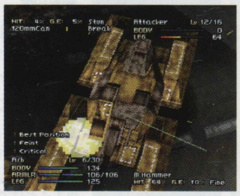

**装備上の注意**

**スキルには攻撃タイプによって発動の違いがある**
装備武器や攻撃タイプによっては、装備したスキルが発動しないので注意しよう。

P.21

**一定の確率でスキルがチェーンする**

→スキルにより、繋がりやすい系統が設定されている。うまく設定すれば4連鎖まで可能。




**チェーンスキルの一例**

| チェーン | 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|
| スキル名 | ファースト | スピード | クリティカル |
| 系統 | フィールド | スピード | パワー |
| 効果 | 先制攻撃 | 弾数が１発増える | 攻撃力が上がる |

# 2 STRATEGY & TACTICS

戦略と
戦術

勝負のカギを握るのは戦略と戦術。APシステムがもたらす新しい戦略の形が、自分だけの戦術を練る楽しさにさらなる可能性を与えてくれる。

## 戦闘を盛り上げる2大バトルポイント

### WANZER BATTLE & TACTICS

**WANZER BATTLE ヴァンツァーバトル**

#### 自分の育てたユニットが戦場を駆ける

敵ユニットとの戦闘が決定すると、迫力あるバトルシーンに突入。苦労してセットアップしたお気に入りのヴァンツァーが、戦場を疾駆する。攻撃が命中するか外れるか、スキルが発動するか否か？ 興奮する一瞬だ。

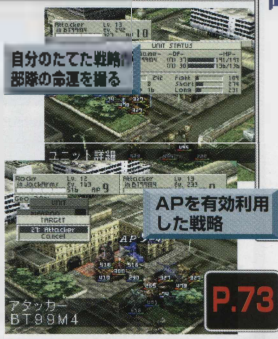



P.73

**TACTICS 戦略**

#### 自分の立てた戦略が部隊の運命を握る

ユニットの行動力を表わすAP（アクティブポイント）。このAPの利用法次第で、味方が苦戦するか、強い敵さえ楽に倒せるかが分かれるのだ。システムの特徴を覚えてうまく活用し、敵をハメる快感にひたろう。




P.73

## 戦闘の基礎知識

戦いで勝利をつかむには、戦闘のルールを知る必要がある。まずは画面の見方と各コマンドの意味を理解しよう。

### 戦闘はターン別

戦闘はターン制。味方が先攻で、全ての味方が行動を終えると、敵のターンになるのだ。




### ユニットの行動は全てAPに制限を受ける

APを消費する行動は大きくわけて5つある。どの局面で何を行うかを、常に考えて行動せよ。

Active Point (AP) を消費する行動

移動

攻撃

アイテムを使う

反撃

攻撃を受ける

P.14

### 



**自軍ユニット**

516

ボディ、アーム、レッグの総合HPがユニットの下に表示される。



**敵ユニット**

324

敵ユニットは、自軍ユニットが近づくと行動するパターンが多い。



**NPCユニット**

258

自軍を補佐するユニット。ただし、自分で動かすことはできない。

### 画面の見方




UNIT

Move：移動
Attack：攻撃
Item：アイテムを使う
Status：ステータス画面表示
Cancel：キャンセル
End：行動終了




マップ画面で行える行動は全部で5つある。そのうち上段の3つは、いずれもAPを消費する行動だ。逆にバトル画面では、一切の行動選択ができない。バトルが終了すると、ユニットの行動終了となる。


GROWING ORIGINAL UNIT
STRATEGY & TACTICS
EXP STAGE EVENT

# ユニットの行動を決定する

ユニットは１ターンの間に、『移動→攻撃orアイテム使用』が一度可能。逆順の『攻撃→移動』は不可なので注意すること。

BEFORE BATTLE 戦闘前

## ALLOCATION

### 部隊の配置

戦闘が始まる前に、各ユニットの配置を決める。基本的に配置は手動で行う。しかし、セレクト時にオートを選択すると、自動的にユニットを配置してくれるのだ。




PLAYER TURN プレイヤーのターン

## MOVE

### ユニットの移動

各ユニットは、表示された移動範囲内を移動可能だ。なお、一歩移動すると、ＡＰを１消費する。移動のしすぎに注意。



## ITEM

### アイテムを使う

自分が隣接したユニットに、バックパックのアイテムを使用する。内蔵アーム装備時やアーム破壊時には実行できない。




## ATTACK

### 自軍ユニットの攻撃

格闘および近距離攻撃は、敵に隣接すると実行可能。アタックのコマンドを選択し、どの敵を攻撃するかを選ぶ。次に攻撃する武器を選ぶ。選んだ武器によって、格闘攻撃か近距離攻撃かが決定する。一方、遠距離攻撃は敵と隣接していなくても、射程範囲内に敵がいれば、実行可能。格闘は近距離攻撃と違い、反撃を受けないのが最大の特徴だ。またＡＰ消費が０の格闘以外の攻撃は、必要なＡＰがないと選択できないようになっている。攻撃の命中率は、残りＡＰが多いほど高くなり、ギリギリのＡＰでは外れやすくなる。

### 1 バトル前

攻撃目標と武器の選択




←敵の現在のステータスを確認したうえで、攻撃を開始せよ。

**装備武器の違いによる攻撃の変化**

| | | |
|---|---|---|
| ハードロッド | 格闘攻撃 |  |
| ジュアリーEX | 近距離攻撃 |  |
| ブラヴァーMZ | 遠距離攻撃 |  |

### 2 バトル中




敵ユニット耐久度

APの消費率

行動力を表わすＡＰは攻撃をすると消費される。どの攻撃を行うかで、ＡＰの消費量も変わってくるので要注意。またＡＰは、敵から攻撃を受けた場合にも消費してしまう。

自軍ユニット耐久度

BODY

ARM LR

LEG

■胴体　ユニットの核となる部分。ＨＰを表わしており、ここが０になるとユニットを破壊されてしまう。

■左腕 ■右腕　破壊されると装備している武器も使用不可能になる。両腕が破壊されるとアイテム使用不可。

■脚　破壊されてもバトルシーンでは影響はない。ただし、マップ上での移動力が１になってしまう。

ENEMY TURN 敵のターン

## ENEMY ATTACK

### 敵軍ユニットの攻撃

敵のターン中でも、自軍のユニットが攻撃を受けた場合は対処法を選択する。選択できるのは反撃・シールド・回避の３種類。ただし反撃とシールドは、特定の条件下でのみ選択可能であり、また条件を満たしていても、ＡＰが２以上ないと選択することができない。




↑敵ユニットも当然、格闘・近距離・遠距離攻撃を使ってくる。タイプごとの戦い方を研究しよう。

### 行動選択

**反撃**

攻撃してきた敵に、手持ちの武器で応戦する。格闘・近距離攻撃を受けた場合にのみ選択。



**防御**

シールドが発動する確率をアップする。当然ながらシールドを装備しているのが条件だ。



**回避**

攻撃を避ける確率を上げる。残りＡＰが高いほど、回避率は上がる。いつでも選択可能。






←敵の攻撃を受けると、ステータス異常になることもある。




←シールドの効果をプラスさせることで、力もアップする。




←地形効果を利用すれば、さらに回避率を高めることも可能。

# APシステムの基本ルール

アクティブポイントシステム［APシステム］を理解することが勝利への近道。APをどう利用するかが、戦術の要になる。

RULE OF THE APS

## APシステムの基本ルール

アクティブポイント［AP］とはユニットの行動力を表わす数値。APは戦闘中のすべての行動に影響する。簡単に言うとAPが0のユニットは、行動不能になってしまうという訳だ。APはキャラとその総合レベルにより、最大値が異なる。基本的にはレベルが高いほど、最大APは多くなっている。もちろんAPは敵にも各ユニットごとに設定されており、敵のAPをいかに減らすかは、バトルにおいて最も重要とされる課題である。つまりAPは行動できるかどうかだけではなく、攻撃の命中率や回避率にも影響する。両者とも、残りAPが多いほど成功率は上がる。言い換えれば、どんなに強力なユニットでも、APが十分に確保できなければ、デクになるのだ。




### ■APの消費量

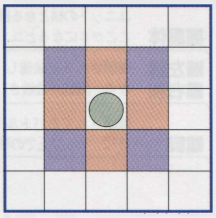
APはユニットの行動ごとに、消費する数値に違いがある。どの行動がどれだけAPを消費するかを覚えておけば、いちいちユニットを動かして行動可能かどうかを確認する手間が省ける。遠距離の消費APはずばぬけて大きく、序盤は運用が難しいであろう。

| | |
|---|---|
| 移動 | スクエアにつき1AP消費 |
| 格闘攻撃 | APを消費しない |
| 近距離攻撃 | 2AP消費 |
| 遠距離攻撃 | 6AP消費 |
| アイテムを使う | 4AP消費 |
| 敵の攻撃を受ける | 1回につき2AP消費 |

REPAIR

## AP回復の法則

消費したAPは、再び自軍のターンになる[illegible]まで回復する。ただし敵に近接された場合、回復量は減ってしまう。極端な話、四方を敵に囲まれると、APが全く回復せず、何もできなくなるケースもあるのだ。



←敵に隣接されると2、斜めに隣接されると1、回復APが減少。逆に味方の場合はAPが増加する。

最大AP-（□の敵×1）-（□の敵×2）+（□□の味方）

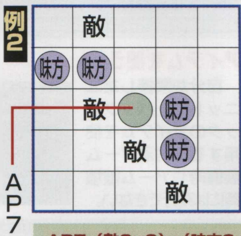
例1




←回復APが減少するパターン。敵の猛攻を受けやすくなる危険大。

AP11-（敵2×1）-（敵1×2）=残りAP7

例2




←このパターンだと回復APに変化はない。通常の能力で戦闘可能。

AP7-（敵2×2）+（味方2×1）+（味方1×2）=残りAP7

HIT RATE

## APによる命中率の変化

APには命中率を上げる効果もある。通常では、攻撃の命中率は［武器の命中率・キャラがその武器を扱う攻撃レベル・地形効果］の3つの要素で決定される。しかし、攻撃決定後にAPが残っている場合には、残りAPがボーナスとして命中率に加算されるのだ。遠距離攻撃や命中率の低い武器を使用する場合には、特に重要になるので覚えておこう。

[illegible]ットのショットガン攻撃

7-4-2=AP1

AP1が命中ボーナスとして加算

移動1・近距離攻撃2で命中率が1だけUP。

4スクエア移動し攻撃



7-0-2=AP5

AP5が命中ボーナスとして加算

移動0・近距離攻撃2で命中率が5もUP。

移動せずに攻撃



ETC

## 敵の行動によるAPの減少

敵の攻撃が命中してもAPは消費する。敵の攻撃を受けた時に反撃を選んでも、敵の攻撃を被弾した結果APが1以下になると、その後に反撃することなく戦闘が終了してしまうのである。

攻撃を受ける



←[illegible]3回連続で攻撃を受けると反撃できなくなる。

敵に囲まれる



←自軍のターンになっても最大APが回復しないため、行動不可能になる。

# EXPERIENCE STAGE EVENT

イベントステージを体験

戦場だけがFM2の全てではない。街や基地などにも、戦場に負けないほど多くのドラマとイベントがあるのだ。各施設の利用法を紹介しよう。

## 基地や街などのイベント画面での行動

## 街での基礎知識

街や基地等で行うのは、情報収集、買い物、ネットワーク、闘技場の4つ。セットアップももちろん街での行動だ。

### 会話を楽しみながら情報収集

基地や街などでは、仲間や店の客などと会話できる。会話することで、様々な情報やイベントを発見可能だ。




←新情報入手は、人との会話から。

会話の1つに重要なヒントが隠されている場合が多い




サブイベントが発生することもある

←サブイベントは会話中から発生する場合が多いのだ。

P.75

### BUY&SELL

### 好みの武器やパーツを購入可能

武器やパーツは、主に街にあるショップで購入する。頻繁に立ち寄って、ヴァンツァーの装備を充実させよう。




#### OCU軍のポイントで購入

OCU軍では、戦績をポイントとして買い物をする[illegible]もある。



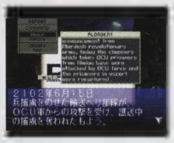

P.76

#### ショップでの行動一覧

| | |
|---|---|
| セットアップ購入 | 装備中のパーツと比較できる。 |
| フルセット購入 | 機体と武器をワンセットで購入。 |
| 売却 | 不要になったパーツを売り払う。 |
| アイテムの購入 | 消耗品なのでまとめ買いしよう。 |

### 会話を楽しみながら情報収集

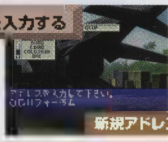
ネットワーク上にあるフォーラムから、情報を集めることも可能だ。街などで発見したパスワードを入力して情報を入手。




#### ネットワーク画面の操作方法

**アドレスを入力する**

見たいフォーラムを選び、アドレスを入力。

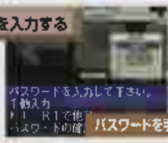



新規アドレスを入力

←新規アドレスは、手動で入力することになる。

**パスワードを入力する**

リストにあるパスワードは、選ぶだけでOK。




パスワードを手動で入力

←新規パスワードを入力し、新[illegible]

**見たい項目を選択**

世界情勢や、OCU軍の情報などを見られる。




知りたい情報が簡単に手に入る

←アクセスが成功すれば、様々な情報を見られる。

#### OCU軍のポイントで購入

入手方法は大きく分けて2種類。特に街での会話に[illegible]ナよう。

1 会話イベント中に入手

2 戦闘マップで入手




←何気ない会話

#### オンラインで購入

メーカーのフォーラムから、武器やパーツを購入することもできる。




←クロックアップもできるのだ。

P.148

### ヴァンツァーの腕試しができる

フロントミッションの世界には、闘技場が存在する。闘技場では試合をすることが可能だ。試合の勝敗は記録されて、ランキングに表示される。

#### バトル方法も選択可能

- 1対1のソロバトル
- 最大5対5のチームバトル

闘技場では、2種類の試合方法を選択できる。どちらの試合を選ぶかは、プレイヤーの自由。

試合に勝利すれば賞品等がもらえる

P.132

GROWING ORIGINAL UNIT

STRATEGY & TACTICS

EXP STAGE EVENT

# メールが届いています

## TOSHIRO TSUCHIDA：制作をおえて

ゲームが発売されてから、はや1カ月。プレイヤーの皆さんは、もうエンディングまでたどりついたでしょうか？

「まだクリアしてないよ～！」という人や、「クリアはしたけど、暗号が解けなくて隠しアイテムが手に入らん！」という人は、本書を読みつつ、フロントミッションの世界を遊びつくして下さい(^_^)。

さて、今作の開発に関してですが・・・・・・いやー、長かった、辛かった、消耗した。まさに戦場だったね(-.-)。

ハードが3D表現に強いプレイステーションになって、各担当からアイディアが出るわ出るわ・・・。「ヴァンツァーやイベントを全てポリゴンで作る！」とか、「集団で攻撃するようなシステムにする！」とか、「スクウェアビルを燃やす！」とか(・_・;)。それをまとめ上げるのがたいへんで、結構企画面にかけた時間が多かったねえ。

まあ、そのおかげで、前作でやれなかったことをやれたし、評判が悪かったところも修正できたし(^o^)/、僕個人としては満足のいく出来に仕上がりました。

他のみんなはどうなのかな？＞開発各担当者

そこで各自、反省点や今後の豊富なども含めつつ、プレイヤーの皆さんに、ゲームの見どころなぞを紹介していくことにしましょう。僕の発言にレスをつけてくれるだけでもいいんで、よろしく。

ではでは。　　　　OC24-E863／土田俊郎

## DATA



NAME 土田俊郎

担当／企画統括　データ作成

<MY FAVORITE!>
好きなパイロットはリーザ。ヴァンツァーセットアップは、ゼニスに武器腕がオススメ。・・・実戦兵器ってカンジ？

## DATA



NAME 大熊　孝

担当／オープニングムービー、ロード画面

<MY FAVORITE!>
パイロットはロズウェル。ヴァンツァーはギザ系。おすすめスキルはファースト→ダブルパンチ→フェイント→ヒートブロー。

## TAKASHI OHKUMA：ムービーについて

はじめまして。オープニングを担当した大熊です。CGムービーはいかがでしたでしょうか？

「なるべく戦争をイメージさせない」という方向性だったので、イメージ映像で雰囲気を盛り上げていったのですが・・・。自分としては、一番最初の換気扇のアップから引いていくところ、あそこがものすごく気に入っています。そうそう、バトルシーンの背景で、

＞＞「スクウェアビルを燃やす！」

とありましたが、実はオープニングにもちょっとした遊びが入ってるんですよ。橋の近くにあるビルがあるでしょ？　なんと、あれはアルコタワー（スクウェア本社のあるビル）なんですよ！　ちょっと見ただけでは分からないんですが、「ああ、あれがそうか」と思って観察して下さい（笑）。

＞＞ゲームの見どころなぞを紹介していくことにしましょう

・・・えーと、僕はムービー担当なんで、ゲーム本編のほうとは直接関わってはいないんですけど。面白いなって思ったのは、街の人々のセリフ回しですねえ。担当の方が仕掛けたお遊びだと思うんですけど、同じ顔の絵で名前の違うキャラクターが、ある街では覇気のあることを言ってたのに、こっちの街ではヤル気なさそーな事を言ってたり。それと闘技場の主人のコメントもイカしてますよねえ（笑）。

ところで、素朴な疑問なんですけど、ヴァンツァーの武器でレーザーガンとかビームサーベルって無いですよね？　これってどうして？どなたか教えてください。

ではでは。　　　　VA88-P552／大熊　孝

## MAMORU OYAMADA：小さくてもそのままなんです

どもども。

＞＞他のみんなはどうなのかな？＞開発各担当者

・・・とのことなんで、ヴァンツァー関連のことについて、お話ししましょう。まずは、

＞＞「ヴァンツァーやイベントを全てポリゴンで作る！」

というところから。

これは前作からやりたかったことですね。前作も3Dを意識して、ステージを斜めから見下ろした形になってたでしょ？　当然ヴァンツァーも3Dで表現したかったんですが、ハード的に無理だったんですよ。しかもセットアップ画面用とバトル画面用で、別々に絵を起こさなきゃならなかった。するとデフォルメされたヴァンツァーを見たときに、「オレがセットアップしたヴァンツァーは断じてこんな形じゃなかった！」てな事態も発生したりして。＜こだわり的にね。

そこで今回は、セットアップ画面でセットしたヴァンツァーを、ステージ画面でそのまま縮小して使ってるんですよ。ヴァンツァーの形によっては見づらいものもあるんだけど、細部までよく見ると、肩付けのマシンガンやバックパックの形もそのままでしょ？

これが僕なりのこだわりっすね。なんで、

＞＞ゲームの見どころなぞ

は、プレイヤーの皆さんに思い入れのあるヴァンツァーを作ってもらえるようにしたっていうところですね。形やカラーにこだわって、バトルがより楽しくなるような機体を作ってみてください。

UN63-M428　小山田衛

## DATA

NAME 岩崎秀雄



担当／企画、設定、シナリオ

<MY FAVORITE!>
キャラクター的にはトマスが好き。ヴァンツァーはゼニス系がグッド。おすすめスキルは、デッド・アングル→ダブルパンチ。

## HIDEO IWASAKI：リアリズムということで

＞＞ところで、素朴な疑問なんですけど、ヴァンツァーの武器でレー
＞＞ザーガンとかビームサーベルって無いんですよね？　これって
＞＞どうして？

はいはい。これはね、案はあったんだけど、僕がイマイチ乗り気じゃなかったんで、なかば無理矢理入れなかったのサ！　あえて未来を描くよりも、現代を描いたってイメージのほうがいいかなっていう狙いがあったからね。

そこで、替わりにトンカチ入れときました（笑）。

両手にトンカチ持って倒れていく敵とかいたりして、なんかいいでしょ？

GL09-Y031／岩崎秀雄

## DATA

NAME 小山田　衛



担当／企画、設定、シナリオ

<MY FAVORITE!>
エイミア先生が一番。ゼニスのフルセット（色は黒）も一番。スキルはスピード→スイッチ→ヒット&アウェイで決まり！

FRONT MISSION2

access 01



# Classification 理論

# UNIT SET UP

## ―ユニットの育成―

強いユニットを作るにしろ、ユニットの育成を楽しむにしろ、ユニットについて知識がなければ、十分には為し得ないことである。そこで本項では、ユニットとは何であるか、何がユニットの能力に影響するかを解説する。キミが自分だけのユニットを作る一助になれば幸いである。

### ユニットは3つの攻撃タイプにわかれる

ユニットはメインに使う攻撃方法によって、近距離、遠距離、格闘の３つのタイプに分けられる。タイプによってバトルでの役割はもちろん、効果的なセッティングの仕方も変わってくる。

#### UNIT TYPE ユニットの種類

**Short 近距離**



**敵と隣接して射撃攻撃**

マシンガンやライフルといった短射程の銃器を操るアタッカー。どんな状況でどんな役割でも果たす花形ユニット。

**Long 遠距離**



**離れた場所から弾をぶちこむ**

通称ガンナー。射程の長いミサイルやロケットで遠距離から攻撃をする。近距離戦のサポート的役割を持っている。

**Fight 格闘**

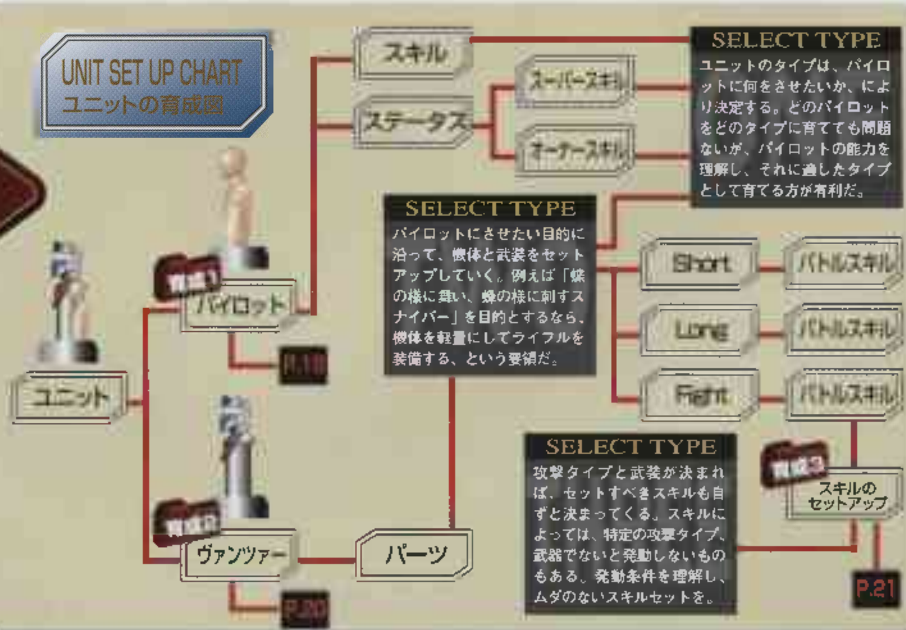



**隣接した敵に殴打で攻撃**

打撃武器によって、隣接した敵を殴って攻撃するファイター。切り込み役やとどめ役として、幅広く使われる。

### パイロットとヴァンツァーの育成でユニットが強化される

ユニットの能力を決めるのは、パイロットの能力、機体の性能、そしてパイロットと機体に付属するスキル、の３つの要素である。ユニットを形成する各要素と相互の関係を理解しよう。



## パイロットの特性を知りベストな育成をする

パイロットには、コントロール、サイト、メカニック、バイタリティの４つのステータスが設定されている。各ステータスが表す意味を、しっかり理解しておこう。

**PILOT STATUS**

- CONTROL 操縦の能力 — 近
  - **近距離攻撃に有効** 機体をうまく操る能力。近距離攻撃に影響を与え、正式に訓練を受けたアッシュなどが高い。
- SIGHT 照準能力 — 近・遠
  - **近距離・遠距離攻撃に有効** 火器を取り扱う能力であり、近距離・遠距離の２つに影響。諜報員のリーザやパイクが秀でる。
- MECHANIC 操作能力 — 遠
  - **遠距離攻撃に有効** 機械操作に精通している度合いを表し、遠距離に影響。整備兵あがりのロズウェルが優秀。
- VITALITY 気力 — 近
  - **格闘攻撃に有効** パイロットの気力を表わし、格闘攻撃に影響。豪快なコーディやトマスは、高い気力を持つ。

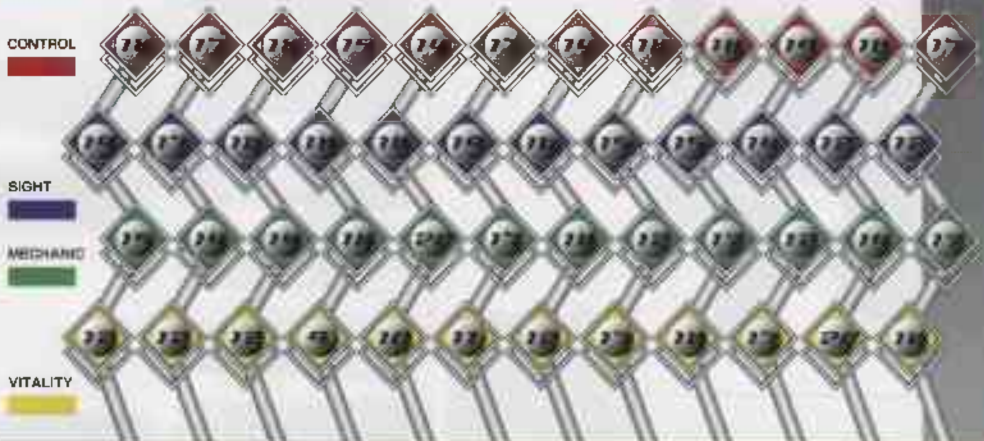
### パイロットによって得意な攻撃タイプは異なる

パイロットのステータスの数値は増減しない。各自がそれぞれ持って生まれた先天的な能力なのである。どのステータスに優れるかにより、キャラの適性が分かる。

## ステータスで見るパイロットの攻撃タイプ

### パイロットのステータスで得意な攻撃タイプを見抜く

全パイロットのステータス値を一覧にしてみた。なお総評は各攻撃タイプへの適性を表し、ステータス値とスーパースキルの性質で判断。




| PILOT | | アッシュ | エイミア | [illegible] | ダリル | ロズウェル | リーザ | パイク | グリフ | トマス | [illegible] | コーディ | サイラム |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スーパースキル | | スナイパー | ハイスピード | ハンティング | スーパーラッキー | デストラクト | シューティングスター | バックアタック | ビートアップ | 2LVダメージ | マシンガンブロー | クルセイダー | ブラストブロー |
| 総評 | 近 | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | ○ | △ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| | 遠 | ○ | △ | ○ | △ | ◎ | ○ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ |
| | 格 | △ | △ | × | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ | ○ | ◎ | ○ |

### 攻撃タイプの適性とスーパースキル

SELECT TYPE PILOT

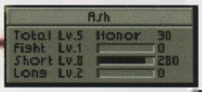
ステータスで攻撃タイプを選ぶと、必ずスーパースキルの攻撃タイプと一致する。もともとパイロットに最適な攻撃タイプで、スーパースキルを設定したようだ。

## パイロットの攻撃タイプ適性

### スーパースキルに合わせた攻撃タイプを育てる

各自のステータス値を一覧すると、全てのタイプに優れた万能キャラはいないことに気がつく。むしろ１つしか適性がない者の方が多い。

**PILOT LV UP** パイロットのレベルアップ




- **Total LV** ユニットの総合レベル — ユニットの総合的な能力を表わす。レベルアップによって、ＡＰの最大値が上昇。
- **Short LV** / **Long LV** / **Fight LV** 各攻撃タイプのレベル
  - **近距離での戦いのレベル** 近距離戦の能力が高いと、一撃当たりの攻撃力と命中率が高まる。
  - **遠距離での戦いのレベル** 遠距離戦はレベルアップによって攻撃がヒットする確率が上がる。
  - **格闘での戦いのレベル** 格闘戦の能力が上がると、一撃当たりの破壊力が格段に増してくる。

万能ユニットは作らない

**▶1タイプを集中して育成**
全てのタイプを均等に育てようとすると、中途半端にしか育たない。育てるタイプを１つに絞って、集中的にレベルアップさせるのが効果的である。

### パイロットのレベルを効率よく上げる

敵のパーツにダメージを与えると、経験値が入りレベルが上がる。敵のパーツを破壊したときには、さらにボーナスポイントが加算される。効率よく経験値を上げるには、敵にとどめを刺す役にまわって、ボーナスポイントを稼ぐのが一番である。

# 2 WANZER

## ヴァンツァーのセットアップで攻撃タイプを強化

パイロットの攻撃タイプが決定したら、各タイプに相応しいヴァンツァーをセットアップよう。装備する武器の種類は当然、出力重量比やＨＰの重要度もタイプにより異なる。

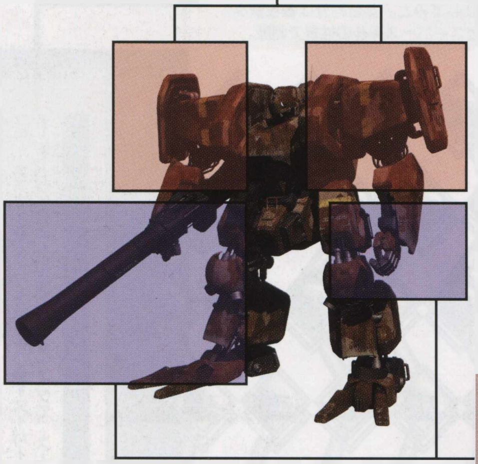
### WEAPON SET UP ― 攻撃タイプの決定

#### パイロットによって得意な攻撃タイプは異なる

武器は両腕、両肩の全４箇所にセットアップ可能。腕に装備するのは、近距離・格闘用の武器がほとんどで、肩には遠距離用武器とシールドが装備可能である。

### 攻撃タイプに合った武器を選ぶ

攻撃タイプにより、装備すべき武器は異なる。近距離タイプにはライフルなどの銃器、格闘タイプにはロッドなどの打撃武器、遠距離戦タイプにはミサイルなどが欠かせない。






### PARTS SET UP ― 攻撃タイプの強化

#### 攻撃タイプ別に見るセットアップの重要点

セットアップの際には、攻撃タイプにより重視すべき要素が異なる。例えば、被弾しやすい格闘・近距離タイプなら装甲やＨＰが重要であり、逆に遠距離タイプなら重武装に耐える出力が最重要。

| TYPE / PARTS | 近距離タイプ | 遠距離タイプ | 格闘タイプ |
|---|---|---|---|
| BODY | 装　甲 | 出　力 | Ｈ　Ｐ |
| ARMS | Ｈ　Ｐ | 装　甲 | Ｈ　Ｐ |
| LEG | Ｈ　Ｐ | 出　力 | Ｈ　Ｐ |
| シールド | ○ | × | ○ |
| SetUpの優先順位 | ARM<br>SHIELD<br>BODY<br>LEG | BODY<br>ARM<br>LEG<br>SHIELD | BODY<br>ARM<br>SHIELD<br>LEG |
| 総　評 | 敵の近距離武器から身を守る為に、防御力重視で選ぶ。 | 攻撃を受けにくい為、防御より武器を持つことが重要。 | 一度に受けるダメージ量が多い為、ＨＰを重視しよう。 |

### 武器の特性によって戦い方が変化

同じ攻撃タイプの武器でも、ライフルやマシンガンのように、種類によって弾数や威力が異なる。装備する武器の特性を理解して、状況や敵に応じて使い分けるようにしたい。

# 3 SKILL

## スキルはチェーンさせることによって威力を発揮

スキルは他のスキルとチェーンさせることによって、単体の威力以上の効果を得ることができる。有効なスキルのチェーンを組むことが、ユニットのパワーアップにつながる。

## 武器に合ったスキルをセット

### 特定の武器でないと発動しないスキルも存在する

発動させるのに特定の条件が必要なバトルスキルが存在する。近距離戦用のバトルスキルが、遠距離や格闘戦で発動しないことはもちろん、武器の種類によっても、スキルの発動は限定されるのだ。

**武器の種類**

例）ダブルパンチ

▶パンチか
ナックル
でないと発動しない格闘の強力スキル



### ロッドでは発動しない

両手がパンチかナックル装備でないと、ダブルパンチは発動しない。単発の攻撃力を重視してロッドを装備すると、決して発動しないのだ。

**武器の弾数**

例）リーサルショット

▶単発武器でないと発動しないスキル



### マシンガン等の弾数の多い武器で[illegible]

ライフルやバズーカなどの単発武器でのみ有効なスキル。逆にスピードやデュエルは、マシンガン等の弾数の多い武器でないと発動しない。

## スーパースキルをチェーンさせる

### パイロット固有の強力スキルをフル活用するためのチェーンとは

そのキャラクターでないと習得できないスーパースキルは、他のバトルスキルより威力を高めたものであったり、2種類の効果を併せ持ったりと非常に強力だ。うまく活用するスキルセッティングを考察する。

**スーパースキルとバトルスキルを4連鎖させる**

▶チェーン確率は高いが発動率が低い

カウンターショット（スピード）→ スナイパー（スーパースキル）
↓
ボディファースト（スペシャル）↔ スイッチ（スピード）

### カウンターショットを起点

繋がればほぼ確実に敵を撃破する強力なチェーン。カウンターショットでスナイパーの発動率を高める。ボディファーストまで繋がれば、威力としては十分。

スピード系スキル　フィールド系スキル
パワー系スキル　スーパー系スキル
スペシャル系スキル　オーナースキル

**スーパースキルの他に発動率の高いバトルスキルのチェーンをつくる**

▶スーパースキルが発動しなくてもバトルスキルで効果的なチェーンをする

**スーパースキルのチェーン**

（スーパースキル）
↕
アームファースト（スペシャル）
↑　↑
ターゲット（パワー）　スイッチ（スピード）

**バトルスキルのチェーン**

### 発動しやすいスキルできっかけを作る

比較的発動率の高いアームファーストで、スナイパーの発動率を高める。ターゲットとスイッチは、アームファーストの発動率を高める。

**スーパースキルを独立させる**

▶スーパースキルをチェーンさせない

**スーパースキルのみ**

スナイパー

### スーパースキルのみで[illegible]

スーパースキルは出れば儲け物と考え、独立させておく。マシンガンブローなど単発でも十分に強力なスーパースキルの場合には、効果大。

リーサルショット（スピード）
↕　↕
サイドアタック（パワー）　クリティカル（パワー）

**バトルスキルのチェーン**

### 強力なチェーンを別に組む

スーパースキルなみの威力を発揮するバトルスキルのチェーンを組む。スーパースキルより発動率が高く、安定感がある。

# Attacker

## －近距離タイプユニット－

どのような敵にも対処できる汎用性の高いタイプ。格闘・遠距離タイプがダメージを与えた敵に、とどめを刺す役割を果たす。

## 特徴

### 長所　経験値が入りやすく成長が早い

- 攻撃時の消費AP-2
- 地形効果有
- 攻撃時、対格闘武器において先制攻撃
- 対空戦可

**NOTE**
マシンガンやライフルなど、特性の異なる武器を装備すれば、状況に応じて最も適した攻撃が可能になる。また対空ユニットに攻撃可能な点も大きなメリット。どんな状況でも活躍するので成長が早い。

### 短所　弾倉が欠かせないため重量が重い

- 弾数制限有
- 重量が増す

**NOTE**
弾数制限があるので、補給が必要になる。また銃器は格闘武器に比べて重い。また様々な種類の武器を装備すると、どうしても総重量が増えてしまう。

- 連発武器が4か所に撃ちわけられる

**NOTE**
マシンガンなどは広く浅く削るので経験値を稼ぎやすいが、攻撃が分散し致命傷を与える決定力に欠ける。

## 効果的に戦うためのセットアップ

### 出力と重さのバランスを重視

重量と攻撃力のバランスを取ることが最も重要になる。前線に立ちとどめを刺す役割であるため、移動力が低ければ使えない。メインとサブの武器を決めて、サブの方は敢えてランクが低いものを装備。

### 基本装備型　使いやすさを重視

Parts　防御力を優先
BackPack　アイテムタイプ

片手にライフル、もう片手にマシンガン。バックパックはアイテム型を装備し、予備弾倉とリペアを持たせる。アイテムは多くを持たせる必要はなく、少しでも軽量化を図る。シールドは重量と相談してケースバイケースで。

### 軽装型　回避と命中を重視

Parts　少しでも軽いものを
BackPack　出力タイプ

移動と回避・命中に主眼を置いてセットアップ。武器を内蔵したボディやアームを活用してなるべく軽量に。当然バックパックは出力型を装備。弾丸の補充やHP回復は、必然的に他のユニットに依存することになる。

## 武器　バリエーションが豊富

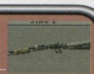
### MAIN WEAPON

武器名：**マシンガン**

攻撃回数は多いが、1発あたりの攻撃力が弱いのが難点
一撃の威力は低めだが、攻撃回数は多い。レベルによるダメージボーナスは1発ごとに付くので、高レベルなユニットが使うと驚異的な攻撃力を発揮。ただし基本はとどめ刺し用。

武器名：**ライフル**

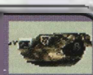
単発で攻撃力と命中率が高く、破壊力がある
攻撃力が高く、アームパーツ程度なら一撃で破壊できる。命中率も高めなので、低レベルでもそこそこ使える。

武器名：**ショットガン**

弾数はマシンガン以上だが攻撃力は劣る
マシンガンの特性をさらに強調した物。あまり強力とは言いがたいが、比較的軽量なのが取り柄。本来はサブ向き。

弾数の多い武器は、各パーツにまんべんなくダメージを与え、単発の武器は一撃の破壊力に優れる。敵とその状態によって使い分けよう。尚、対空ユニットにも有効。

### SUB WEAPON

片手にメインの武器装備を前提として、弾切れの時などに臨時の武器として使いたい。軽装にしたいなら内蔵武器、攻撃属性で選ぶなら火炎放射器がおすすめ。

武器名：**内蔵武器**

BODY内蔵
ARM内蔵
SLDR内蔵
武器を装備する必要がないので、その分武装甲になる。アーム内蔵武器の場合は、アイテムを使うことができない。

武器名：**火炎放射器**

近距離武器の中で唯一炎属性の攻撃が可能
マシンガンとライフルの中間。攻撃力、回数ともにそこそこ。命中率が低めな上、特に軽くもない。敵に合わせよ。

武器名：**SLDRマシンガン**

両手に武器を持ち、さらに肩にも近距離武器
肩に載せるタイプのマシンガンなので、両手にメイン武器を装備しつつ、攻撃の手段をさらに増やすことができる。

## 近距離タイプのおすすめスキルを使いこなす

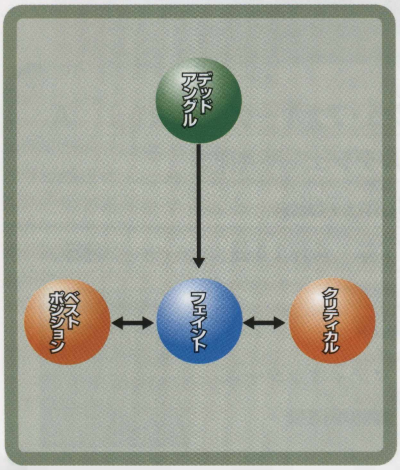
**SKILL**

強力な近距離スキルは、武器により発動制限があるのが特徴。武器を選ばず汎用で使えるチェーンと、武器の特徴を最大限に活かすチェーンを考察。

### 汎用系

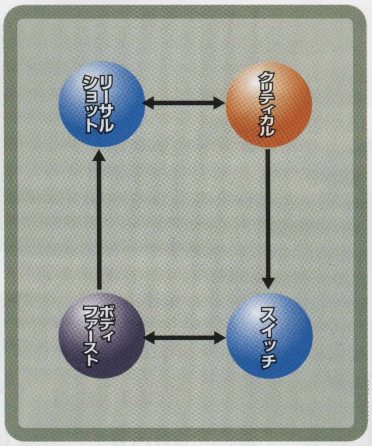
フェイント

パンチ力に欠ける近距離は、チェーンして真価を発揮。そこでフェイントを活用したい。




**安定して発動する3連鎖を狙う**

フェイントからの2連鎖、フェイントを挟んでの3連鎖を高確率で引き出すためのチェーン。威力重視ならデッドアングルの代わりにスーパースキルを。




### 単発武器(RF)

リーサルショット

命中したパーツを、無条件で破壊することができる。単発武器でのみ発動するが、発動率は低め。

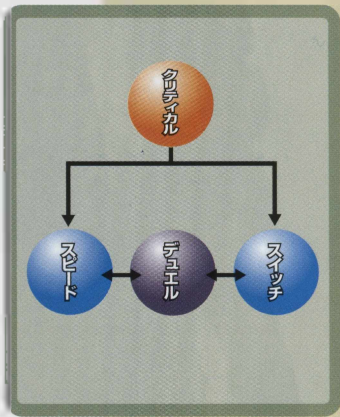
**ライフルなどの単発武器でのみ有効なスキル**

ライフル専用のチェーン。スピード系に繋がるスキルを2つ用意して、リーサルショットの発動を狙う。またリーサルショットからも繋がるのが特徴だ。

スイッチ

両腕に同タイプの武器を装備している場合にのみ発動。単発武器でも有効なスキル。

### 連発武器(MG・SG)




**マシンガンなどの連発武器でのみ効果がある**

クリティカルを起点として4連鎖を狙う。スピード系に繋がるスペシャル型のスキル・デュエルが要であるため、連発武器専用である。

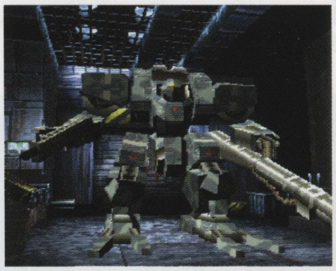
## 近距離タイプバリエーション

### 両手武器によるセットアップの変化

武器の種類が多く、しかも武器の種類によって有効なスキルセッティングが異なるので、近距離タイプのセッティングバリエーションは多い。万能な1例と、特化した2例を紹介。

**標準型**

**汎用系スキルに対応**

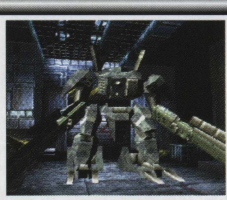


L·Arm ライフル
R·Arm マシンガン
BackPack リペアアイテムとRF·MG弾倉

深く考えずに済み、かつ効果的なセッティング。機体は前ページの基本装備を、スキルは上記の汎用系を使用する。どんな状況でも、どちらの武器を使っても活躍するはずだ。肩にミサイルを載せてもよい。

**ライフル型**

**単発武器スキルに対応**

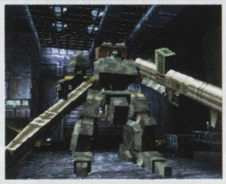


L·Arm ライフル
R·Arm ライフル
BackPack 出力系

ライフル野郎のためのセッティング。スキルは上記の単発系を使用する。肩マシンガンやマシンガン内蔵ボディと組み合わせれば、汎用性が高まる。重量が増えるので出力型のバックパックを装備せよ。

**遠近両用型**

**遠距離でも使える**



L·Arm バズーカ
R·Arm ライフル
BackPack RF·BZ弾倉

究極の一撃必殺がコンセプト。バズーカ装備で遠距離にも対応。スキルはストライク→ボディファースト、ベストポジション→リーサルショットが最適。ただしバズーカの予備弾倉所持は不可欠。



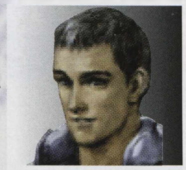
| Name | アッシュ・ファルーク | Blood Type | A |
|---|---|---|---|
| Nationality | アロルデシュ人民共和国 | | |
| Weight・Height | 178cm・75kg | | |
| Birth | 2077年　4月11日 | Age | 25 |

OCU海防軍総海部
第41上陸機動大隊

Belong
マディオッターズ

Class
海防軍伍長

No.Mo3324 00



# Ash Faruk

## PILOT DATA

### 正義感の強さと人の良さで 様々なトラブルに巻き込まれてしまう

アロルデシュ陸軍で少尉まで昇進したが、除隊となる。詳しい理由は不明だが、ただ1つだけはっきりとしているのが、彼自身が正義感の塊で、徹底して悪事を許さないということ。そのひたむきな姿は、極端に煙たがられるか好かれるかのどちらかであろう。現に仲間からは、責任感の強さが評価され、人によっては過剰すぎる程の厚い信頼を受けている。

## SKILL DATA

スキルデータ

オーナースキル　Honor

- Z.O.C
- 降伏勧告
- ディープストライク
- ヘルプ

スーパースキル　Super

- スナイパー

### 戦闘能力は超一流なのだが やはり性格で痛い目を見る

コントロールとサイトの能力が非常に高い有能な近距離パイロット。スナイパーが単発武器専用なので、ライフルを持たせたら彼の右に出るものはいない。オーナースキルにも人の良さが象徴されているようで、効果範囲内にいる仲間の身代わりになって、敵の攻撃を一身に受けてくれる。彼の正義感あふれる姿が見たくなったら、ヘルプの範囲内に移動しよう。

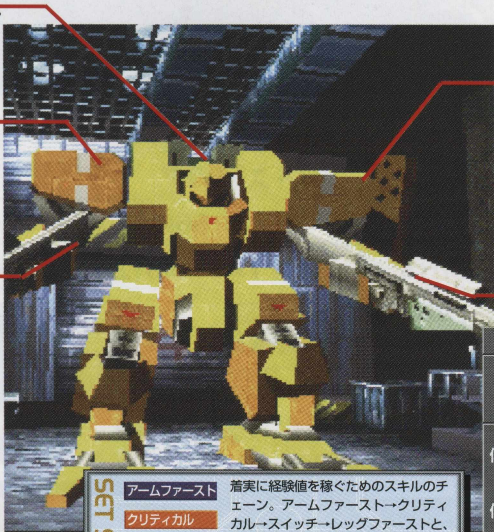



近距離タイプ

# BASIC SET UP




## BASIC SET UP



BackPack
アイテムタイプ

R.Shoulder
——

R.Hand
ライフル

L.Shoulder
シールド

L.Hand
ライフル

| SET SKILL | |
|---|---|
| アームファースト | 着実に経験値を稼ぐためのスキルのチェーン。アームファースト→クリティカル→スイッチ→レッグファーストと、発動率の高いスキルが最大４連鎖する。ボディ以外のパーツを先に破壊できるので、敵一体あたりの取得経験値は大。 |
| クリティカル | |
| スイッチ | |
| レッグファースト | |

**NOTE** 両手にライフルを装備して、一撃必殺を狙うアタッカー。ライフルは総弾数が少ないので、バックパックに予備の弾倉を常備しておこう。前線での戦いを想定し、敵からの攻撃を軽減するために、シールド装備で防御を固める。どうしても重装甲になってしまうので、出力は低くなることを覚悟しておかなければならない。基本的に、ゼニス系のパーツで装甲を固めれば、防御力が高く、ＨＰもそこそこ期待できるうえに、見た目もかっこいい。全パーツが耐衝撃属性になるので、敵ファイターの攻撃にもある程度耐えられる。非常に主人公らしいセットアップになるはずだ。

COLOR: Apricot
出力　低 — 高
HP　低 — 高
防御力　低 — 高

NAME : Bounder
TYPE : Attacker
COM : Guanaco 4
MODE : 3
COMSKILL : Balance up
格 6　近 14　遠 3

| | 貫通 | 衝撃 | 炎 |
|---|---|---|---|
| 攻撃属性 | | | |
| 装甲属性 | | | |

WEIGHT

# ADVANCED SET UP

## Sniper Type SET UP



L·Shoulder
——
R·Shoulder
——
L·Hand
ライフル
R·Hand
バズーカ
BackPack
アイテムタイプ
Other
単発のミサイル

| SET SKILL | |
|---|---|
| ストライク | バズーカを確実に当てるための組み合わせ。命中率の低いバズーカを確実に当てる為に、ストライクをセット。他に、敵を一撃で倒す用の近距離用スキル、スナイパー→ボディファースト→リーサルショットの連鎖も組んでおく。 |
| スナイパー | |
| ボディファースト | |
| リーサルショット | |

**NOTE** 後半、近距離レベルがＭＡＸになってから、トータルレベルを上げるためのセットアップ。メインの近距離武器を持ちつつ、遠距離のレベルを上げることになる。一撃で威力の大きい、ライフルとバズーカが経験値取得には最適だ。単発のミサイルを装備しても良い。

**NOTE** 全身を重装甲に固める。装甲が重いため、命中率が頼りない。ライフルやミサイルなどの命中率の高い武器を選ぶと良いだろう。重装甲を徹底させるならバックパックはアイテムタイプにリペアアイテムを持っておいた方がよいが、ある程度の出力を稼いでおくのも手である。

## Heavy Arms SET UP

L·Shoulder
ミサイル
R·Shoulder
——
L·Hand
ライフル
R·Hand
火炎放射器
BackPack
出力タイプ
Other
MG内蔵ボディ



| SET SKILL | |
|---|---|
| リーサルショット | どのスキルから入っても最大４連鎖が期待でき、かつ発動率が高い。単発武器専用の強力なスキル、リーサルショットの発動率を極限まで高めたチェーンである。初期から通してセットしておけば、かなり高確率で発動する。 |
| フェイント | |
| サイ[illegible]タック | |
| ベストポジション | |



| Name | エイミア・マッカラム | Blood Type | A |
|---|---|---|---|
| Nationality | オーストラリア | | |
| Weight·Height | 165cm·56kg | | |
| Birth | 2077年　6月2日 | Age | 25 |

OCU海防軍総海部
第41上陸機動大隊

**Belong**
マディオッターズ
**Class**
海防軍1等総兵

No.Mo3367-97



# Amia McCalum

## PILOT DATA

**彼女は戦場のキュートバード。かわいい顔して航空機をも操る秀逸なパイロット**

かつてOCU海防軍で1等飛兵まで昇りつめた経験を持つ、名パイロット。志願入隊したわりには大の戦争嫌い。前線の要となる頼もしい戦闘能力は、戦争への反抗心の現われなのかもしれない。実際は気の弱い女の子なのだが、職業柄、男どもにナメられないように強がっているようだ。そのためか、男に声をかけられるとムッとする。某三流護衛隊の先生っぷりからも、精いっぱい強気な姿がうかがえる。

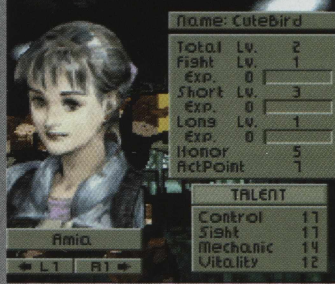
## SKILL DATA
スキルデータ

オーナースキル **Honor**
- ディフェンス
- Z.O.C
- リフレッシュ
- APプラス

スーパースキル **Super**
- ハイスピード

**秀でた近距離戦の能力は生半可な同僚の男より上**

コントロールとサイトの能力に長けているので、近距離戦に向いている。さらにハイスピードが連発武器専用なので、本人は不本意かもしれないが、マシンガンで確実に敵のHPを削る、頼もしい前線戦士として活躍してくれる。APプラスは範囲内の味方のAPを上げる魅力的なスキル。マシンガンの特性を生かしてとどめ役に回り、オーナーポイントを稼ごう。




近距離タイプ

# BASIC SET UP

エイミア

Emblem

## BASIC SET UP

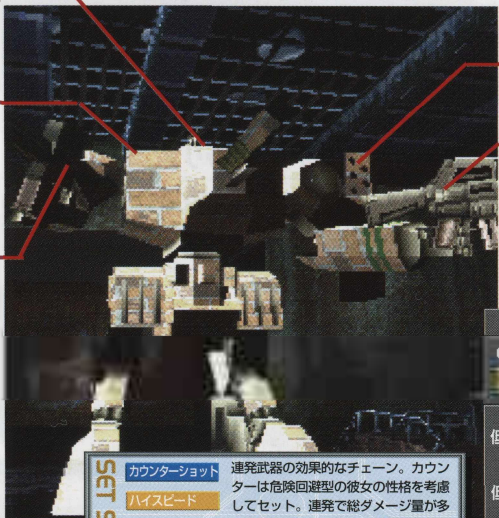
BackPack
アイテムタイプ

R.Shoulder
―――

R.Hand
マシンガン

L.Shoulder
シールド

L.Hand
マシンガン



**NOTE** マシンガンを両手に装備し、着実に敵にダメージを与えるので、敵にとどめを刺す役にはもってこいだ。機体名がキュートバードなだけに、鳥をイメージしたヴァンツァーにしたい。危険なことが大嫌いな彼女には、ボディにも内蔵武器を装備してあげよう。万一アームパーツを破壊された場合にも応戦できるので安心だ。できれば銃口がくちばしのような物がよい。さらに肩にもマシンガンを載せれば、長期戦にも弾倉の補充なしで挑める。武器の総積載量が重くなるので、破壊されても比較的支障のない、レッグパーツを軽量におさえたい。適度に軽く、形も鳥っぽいハルトツァーンが良い。

**SET SKILL**

- カウンターショット
- ハイスピード
- クリティカル
- スイッチ

連発武器の効果的なチェーン。カウンターは危険回避型の彼女の性格を考慮してセット。連発で総ダメージ量が多くなるクリティカルと、攻撃回数が増えるスイッチの連鎖で、マシンガンを撃ちまくって、敵を完全粉砕する。

COLOR: Brick Wall

出力 低 ― 高
HP 低 ― 高
防御力 低 ― 高

NAME : CuteBird
TYPE Attacker
COM Guanaco4
COMSKILL Balance Up

| | 貫通 | 衝撃 | 炎 |
|---|---|---|---|
| 攻撃属性 | ■(赤) | □ | □ |
| 装甲属性 | □ | □ | ■(赤) |

WEIGHT

# ADVANCED SET UP

## AMIA SP SET UP



L·Shoulder
シールド
R·Shoulder
シールド
L·Hand
マシンガン
R·Hand
マシンガン
BackPack
アイテムタイプ
Other
―――

**SET SKILL**

- [illegible]
- シールドウォール
- ヒット&アウェイ
- エスケープ

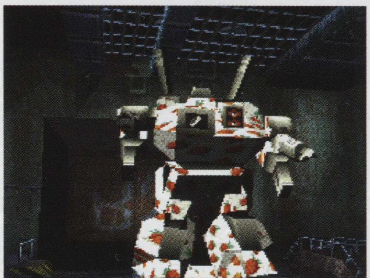
防御型のスキルを連鎖させた、通称、エイミアの逃げ腰チェーン。単体で発動するシールドウォールを中心に、攻撃をしかけたときはヒット&アウェイ、反撃ではファーストやエスケープで、敵の攻撃を避けることができる。

**NOTE** 防御力を重視したセットアップ。マシンガン戦を警戒した耐貫通で装甲を固める。両肩のシールド装備は必須なので、かなり重装甲になる。攻撃回避が難しくなるため、ダメージをある程度受けることを前提に、バックパックにはリペアアイテムをセットしておこう。

**NOTE** 少しずつだが確実にダメージを与えて敵を一掃する。通称、戦場の掃除屋。マシンガンとショットガンが、深く浅く削れるので良いだろう。マシンガンをボディ内蔵、ショットガンをアーム内蔵にすることにより、重量を抑えて命中率を高める。防御を高めるならシールド装備も可能。

## Sweeper SET UP

L·Shoulder
ショットガン内蔵
R·Shoulder
ライフル内蔵
L·Hand
―――
R·Hand
―――
BackPack
出力タイプ
Other
MG内蔵タイプ



**SET SKILL**

- スイッチ
- スピード
- テラーショット
- デュエル

中盤の効果的なスキルチェーン。発動率が高めのスイッチ、スピード、デュエルが、それぞれテラーショットにつながる。さらに、スイッチ、スピードとデュエルの互換性のあるチェーンを



| Name | ジョイス・S.ホイットフィールド | Blood Type | B |
|---|---|---|---|
| Nationality | オーストラリア | | |
| Weight・Height | 180cm・80kg | | |
| Birth | 2076年　1月30日 | Age | 26 |

OCU海防軍総海部
第41上陸機動大隊



Belong
マディオッターズ
Class
海防軍1等総兵

No.Mo3043-94



# Joyce S.Whitfield

## PILOT DATA

### 陽気で直情的なプレイボーイだが 実は結構一途なタイプ

親友のアッシュとは対照的に、楽天的でお調子者。女性に目がなく、愛機DuskManのパーソナルエンブレムもセクシーな美女。多くの女性隊員と浮き名を流したようだが、同僚のエイミアには手を出していないらしい。容姿性格ともに、いわゆる"軽い"タイプなのだが、リラに対しての様々な言動を考えると、根は意外に純情なのかもしれない。もっとも彼自身は絶対に認めないだろうけども。

## SKILL DATA スキルデータ

オーナースキル　Honor
- スチール
- Z.O.C
- サプライズ
- APB支援

スーパースキル　Super
- ハンティング

### アタッカーかガンナーか、使い方はプレイヤー次第

サイトとメカニックの能力は超一流で、コントロールも標準以上。つまりアタッカーとしてもガンナーとしても、一流になる素質を持っているのだ。スーパースキルのハンティングも、遠近対応。本書では遠距離攻撃も得意なアタッカーとして育て、最終的にはストライク→オールorナッシングを遠距離で決めるガンナーにする。高位のオーナースキル2つが強力だ。




近距離タイプ

# BASIC SET UP

ジョイス



Emblem

## BASIC SET UP

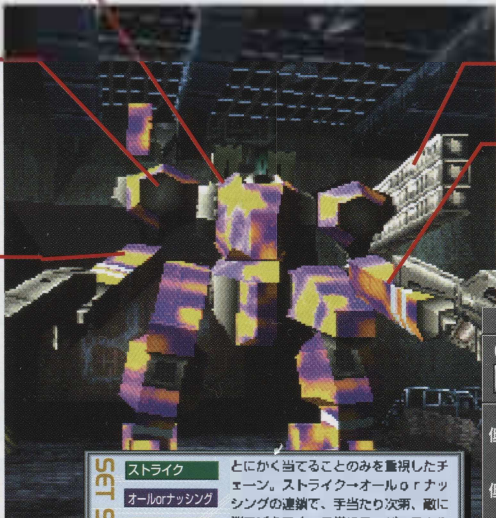
BackPack
出力タイプ

R.Shoulder
キャノン

L.Shoulder
ロケット

L.Hand
マシンガン

R.Hand
ショットガン



**NOTE** 手にはマシンガンとショットガン、肩にミサイルとキャノンを装備した、遠近両用タイプ。お調子者の性格を反映させて、１つの武器だけに絞って戦うのではなく、目的によって好きな武器を選ぶと良い。スマートなジョイスには、重装甲は似合わない。遠近両方の武器を持つことを前提とするので、武器でなく装甲によって重量を稼ぐことになる。シールドは外し、バックパックは出力の高さで選ぼう。パーツは軽さを重視したジャウアー系のセットアップが最適。ナンパな彼のことだから、戦場でも目立ちたいに違いない。ヴァンツァーカラーはトワイライトなどのド派手な色にしよう。

**SET SKILL**

| | |
|---|---|
| ストライク | とにかく当てることのみを重視したチェーン。ストライク→オールｏｒナッシングの連鎖で、手当たり次第、敵に弾をばらまく。予備にスーパースキルのチェーン、ハンティング→ベストポジションを組んでおくと良いだろう。 |
| オールorナッシング | |
| ハンティング | |
| ベストポジション | |

COLOR: Twilight

出力　低 — 高
HP　低 — 高
防御力　低 — 高

NAME : DuskMan
TYPE : Attacker
COM : Holism4
MODE : 3
COMSKILL :
格 4　近 15　遠 11

攻撃属性　貫通　衝撃　炎
装甲属性

WEIGHT

# ADVANCED SET UP

## Light Arms SET UP



L·Shoulder

R·Shoulder

L·Hand
ライフル内蔵

R·Hand
ミサイル内蔵

BackPack
出力タイプ

Other
MG内蔵タイプ

**SET SKILL**

| | |
|---|---|
| シールドウォール | 確実に当てるか、回避するかの極端なスキルの組み合わせ。シールドウォール→デッドアングルの回避型。さらに以降につながるフェイントとクリティカルの互換性のあるチェーンが攻撃型として、２種類の連鎖が期待できる。 |
| デッドアングル | |
| フェイント | |
| クリティカル | |

**NOTE** ボディとアームを内蔵武器にすることによって、軽装甲を可能にしたセットアップ。ボディと左右のアームに、属性の異なる別々の武器を装備すると、彼のいい加減な性格が反映されていて、いい感じだ。バックパックは出力タイプにして、軽装甲に徹底させる。

**NOTE** 近距離重視のセットアップ。両手にライフルとマシンガンを装備して、敵の属性によって使い分ける。ベーシックセットアップとは逆に武器が軽量な分、重量はあっても防御力、ＨＰの高いパーツを選ぼう。敵の攻撃は回避せずに軽減する形になるので、リペアアイテムが必要である。

## Offensive SET UP

L·Shoulder

R·Shoulder

L·Hand
ライフル

R·Hand
マシンガン

BackPack
アイテムタイプ

Other
対空ミサイル



**SET SKILL**

| | |
|---|---|
| ホールドアタック | 軽装甲のため、回避することを前提としてホールドアタックを使いこなす。かわせなかった時のための保険として、イモータルをセットしておくと良いだろう。発動率が低い攻撃力アップのスキルを連鎖させておくとなお良い。 |
| ベストポジション | |
| クリティカル | |
| イモータル | |



| Name | サユリ・ミツヅカ | Blood Type | B |
|---|---|---|---|
| Nationality | 日本 | | |
| Weight・Height | 159cm・45kg | | |
| Birth | 2080年　9月30日 | Age | 21 |

OCU陸防第2軍
情報部

No.A2S008-01

Class
陸防軍少尉



# Sayuri Mitsuzuka

## PILOT DATA

**わずか21才にして抜擢された**
**一兵あがりの情報将校**

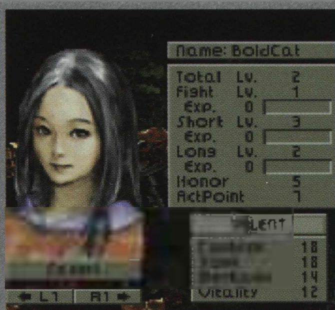
サユリのあどけない外見と、時折見せる無邪気で無鉄砲な言動は、その経歴が喚起させるしたたかで現実処理能力に優れた切れ者というイメージと結びつかない。どちらが本当のサユリなのか、という問いはナンセンスだ。どちらも本当のサユリだからである。換言するとサユリは、優れた能力で自らのイノセンスを保っている。チャンジャンから受けたシビアな指令を黙殺する辺りが、その真骨頂であろう。

## SKILL DATA
### スキルデータ

| | | |
|---|---|---|
| オーナースキル | Honor | Z.O.C |
| | | スキルアップ |
| | | リフレッシュ |
| スーパースキル | Super | スキル無効 |
| | | スーパーラッキー |

**近距離がベストだが、**
**どのタイプでも活躍が期待**

ステータス的にはバリバリのアタッカーで、近距離攻撃の才能はスマッシュに匹敵、エイミアよりワンランク上。スーパーラッキーを活用するなら、ライフルがベストな武器であろう。またスーパーラッキーが全攻撃タイプに対応している上に、能力的に遠距離・格闘もそれなりにこなせるので、アタッカー以外でも育てやすいだろう。スキル無効は強力だが、取得が難。




近距離タイプ

# BASIC SET UP

サユリ




## BASIC SET UP




**SET SKILL**

| | |
|---|---|
| ダッシュ<br>スーパーラッキー<br>ラッキー<br>フェイント | ラッキーポイントを稼ぐためのチェーン。基本的には発動率の高いフェイントをきっかけにラッキーを発動させる。あまり期待できないが、念のためスーパーラッキーもつけておこう。ダッシュはライフルで上半身を狙う役目だ。 |

| | |
|---|---|
| NAME : | BoldCat |
| TYPE : | Attacker |
| COM : | Guanaco4 |
| MODE : | 3 |
| COMSKILL : | Balance Up |
| 格 6 近 14 遠 3 | |

COLOR: Lettuce Green

出力 低—高
HP 低—高
防御力 低—高

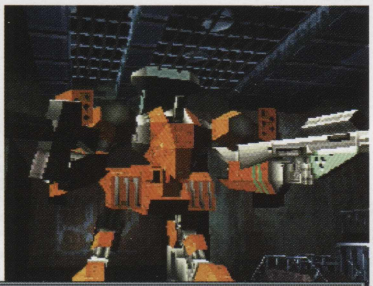
攻撃属性 / 装甲属性 — 貫通 衝撃 炎

WEIGHT

**NOTE** ラッキーポイントを稼ぎつつ、なおかつ敵を一撃で倒すスナイパー的役割をする。全弾命中させるのが難しいマシンガンより、ライフルの方が確実にラッキーポイントを加算することが可能。片手にライフルのみの装備なので重量をかなり抑えられる。小柄なサユリにピッタリな、とことん軽装甲なセットアップにして敵の攻撃を回避させたい。同時期に出てくるパーツの中では、最も軽量なジャウアー系がお薦めである。見た目を重視するのなら、デーゲンのボディとレッグの組み合わせが、ワンピースのようでかわいい。さらにカラーをグリーン系にすると、初々しくてよいだろう。

# ADVANCED SET UP

## Supportable SET UP




**SET SKILL**

| | |
|---|---|
| スキルアップ<br>[illegible]<br>エスケープ<br>ファインドアウト | かわいい女の子は側にいてくれるだけでいい。スキルをアップとスキル無効で周囲の味方をサポートする。ファインドアウトやエスケープなどの、回避能力のあるスキルをセットして、必要以上の戦闘からは逃れるようにしよう。 |

**NOTE** 味方のサポートに徹するセットアップ。回復役としてバックパックにリペアアイテムを出来るだけ搭載する。常に前線で味方をサポートするには、敵の攻撃に耐える防御力と最低4スクエア程度の移動力は必要だ。基本は重装甲だが、移動力の高いパーツを選ぼう。

**NOTE** 重装甲で武器を使い分けて戦う。ライフルと火炎放射器をセットして、肩にはミサイルを載せる。ステージによって対空ミサイルと付け替えると良いだろう。ミサイルは単発で威力の高い物を選ぶと、ストライクの発動を狙えて、ライフルのように一撃で高い経験値を取得できる。

## Heavy Arms SET UP




**SET SKILL**

| | |
|---|---|
| ストライク<br>ベストポジション<br>フェイント<br>スーパーラッキー | 重装甲でも攻撃が当たりやすいようにサポートする組み合わせ。ストライクで、ライフルと単発のミサイルを確実に命中させる。ベストポジションとフェイントは発動率が高い上に、互換性のあるチェーンの可能性もある。 |

# GUNNER

## －遠距離タイプユニット－

ミサイルやロケット等を駆使し、遠くの敵を攻撃する重装ヴァンツァー。接近戦に先立って敵に砲火を降らせ、APとHPを削る。

## 特徴

### 長所　地道に育てれば強力

- 2～4スクエア離れた位置から攻撃可
- 反撃を受けない
- 攻撃が先出し
- 地形効果有

**NOTE**
射程が長いので、あまり移動せずに攻撃か可能。しかも反撃を受ける危険がなく、一方的に敵を叩くことができる。遠距離用の武器は総じて威力が高く、種類を変えれば対空攻撃もこなしてくれる。

### 短所　経験値が低く育ちにくい

- 装弾数が少ない
- スキル取得が遅く数も少ない
- 命中率が低め
- 隣接している敵に攻撃できない
- 反撃不可
- 攻撃時消費AP-6

**NOTE**
消費ＡＰが多いので、序盤は撃てない、命中しないケースが多く、成長が遅れがち。また十分な火力を持たせると、すぐに過重になってしまう。

**NOTE**
敵からの反撃を受けないが、逆に隣接している敵に攻撃された場合、遠距離専用武器では反撃できない。

## 効果的に戦うためのセットアップ

### 最大の敵は装備

重さを克服して、いかに火力を持たせるかが最大の課題。しかも遠距離用の武器はどれも装弾数が少ないので、予備弾倉が持てない出力バックパックは装備し辛い。思い切ったセットアップが必要だろう。

### 攻撃重視型　パーツを軽くして両肩に武器を積む

Parts　レッグパーツを極端に軽くする

BackPack　弾倉とリペアアイテムと半々

重武装・豊富な予備弾倉とそこそこの移動力の両立が目的。そもそも被弾するような前線には出ないことを前提に、ゲーム後半でも、初期で手に入る軽量で移動ボーナスのある車輪タイプのレッグを使い続ける。

### 遠近対応型　遠近両用のスキルを近距離で取得

Parts　出力重視だがHPも大事

BackPack　遠近各武器の弾倉

序盤で有効な近距離対応のセットアップ。武装はミサイル一基＋ライフル一丁。ミサイルは頻繁な弾倉交換が必要だが、実用性は高い。クリティカルやベストポジションなどを、近距離タイプで早めに覚えるのが目的だ。

## 武器　射程距離と属性で選ぶ

### MAIN WEAPON

**武器名：ミサイル**
命中率と攻撃力が高く、遠距離戦では最も実用性のある武器
遠距離からの攻撃は当たりにくいので、命中率の高さがうれしい。ロケットより一撃の攻撃力は高いが、発射弾数は少ない。射程は４～５なので、攻撃は遠くの敵に限定される。

**武器名：ロケット**
命中率と攻撃力の低さを弾数で補う
攻撃力と命中率は低いが、発射弾数はミサイルより上。熟練者がクリティカルして放つと、恐るべき破壊力を持つ。

装弾数が多く、1回の発射回数が２発以上の武器が使いやすい。ロケットはハマれば強力だが、ミサイルの方が癖がなく便利。両方を併用すれば、射程範囲が広がる。

### SUB WEAPON

スキル取得のための近距離との併用や、対空ユニット用の武器など、遠距離戦のサブウェポンは、攻撃の手段を増やす目的として装備するのが理想的である。

**武器名：グレネード**
一度に数体の敵にダメージを与えられる特殊な武器
一度に広範囲の敵を攻撃できるマップ兵器。ダメージを与えても経験値とオーナーポイントが入らないのが辛い。

**武器名：近距離併用武器**
キャノン
バズーカ
射程によって遠距離と近距離の両タイプの攻撃ができる。攻撃力は比較的高いのだが、命中率が極端に低いため、メインとしては不可。

**武器名：内蔵武器**
ミサイル
キャノン
バズーカ
武器を内蔵にすると軽装甲になる。ただし両腕を武器内蔵アームにすると、弾倉の補充が自分でできなくなってしまう。

**武器名：対空用武器**
対空ミサイル
対空ロケット
通常のミサイルとロケットは対空戦に対応していない。敵に対空ユニットがいるときは対空武器をセットしよう。

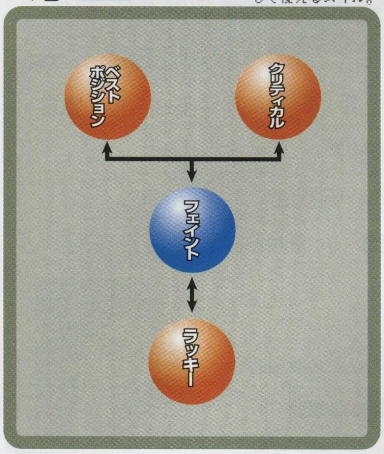
# 遠距離タイプのおすすめスキルを使いこなす

**SKILL**

遠距離用のスキルは数が少ない。特に序盤は選択の余地がないといっても過言ではない。必然的に同じスキルを使い続けるので、レベルが上がりやすいのが利点。

## 序盤

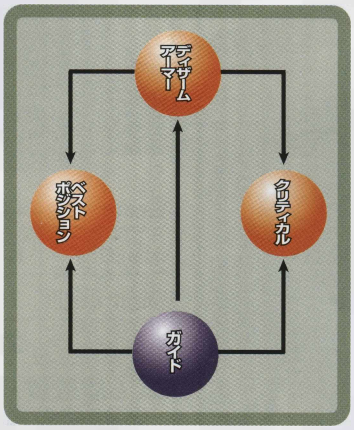
ベストポジション：攻撃の命中率を大幅に上げるので、ガンナーにとっては最も基本にして使えるスキル。




### 遠近併用のスキルを中心に近距離で戦える

フェイントは遠距離で発動しないが、代わりに入れるスキルもないので、近距離でのチェーンを考えて入れる。ラッキーは効果ではなくチェーンに期待。

## 中盤



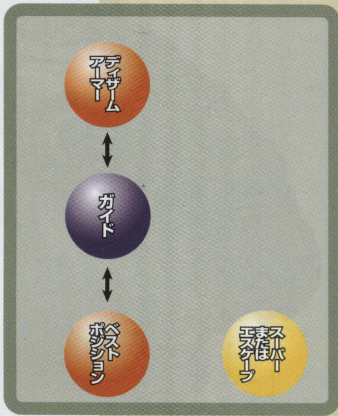

アデ…：パワー系に繋がるので、パワー系中心の遠距離で使いやすい。近距離でも使える。

### 確実に遠距離攻撃を当てる

パワー系に繋がるディザームアーマーとガイドでチェーンを狙う。ベストポジションからフルブレットに繋げたくなるが、効果は低く薦められない。

オーナースキル：弾数の制限で、どうせ最大でも3連鎖どまり。だったら1つはオーナーを。

## 終盤




### チェーン以外にスーパーかオーナースキルをもつ

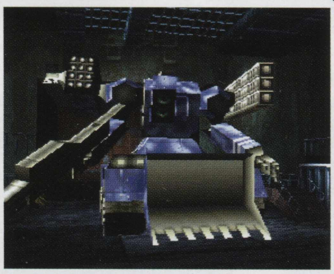
3連鎖しかしないなら、チェーンも3に留める。空いたスロットには支援系のオーナースキルを入れる。防御重視ならエスケープがよい。

# 遠距離タイプバリエーション

## 目的別にセットアップを考える

遠距離ユニットは両肩に武器装備が基本となるので、必然的にシールドは外すことになる。両肩の武器を目的によって組み替え、さらに、両手に武器を装備することで攻撃の幅が増える。

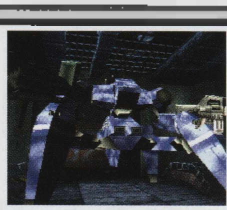
### 標準型
#### 両肩に武器を装備



**Weapon** 両肩にミサイルまたはロケット
**Parts** レッグを極端に軽く
**BackPack** 各武器の弾倉

レッグパーツは極端に軽いものを選び、重量を軽減する。ボディは出力が最高な物を選ぶ。両肩にミサイル、片手にキャノンかバズーカを装備し、遠距離間と近距離両方に対応。非常に打たれ弱いので、エスケープは必須だ。

### スキル取得型
#### 近距離でスキルを取得



**Weapon** バズーカ・マシンガン
**Parts** シールドを装備
**BackPack** 弾倉とリペアアイテム

遠近両用のスキルを近距離攻撃で取得するためのセットアップその2。前ページよりも近距離重視。マシンガンによる近距離戦を中心に、遠距離のレベルも上げるため、バズーカ・キャノンを装備。

### 対空型
#### 対空戦にも対応



**Weapon** 対空ミサイルとロケット
**Parts** ボディ内蔵キャノンかバズーカ
**BackPack** 各武器の弾倉

キャノン・バズーカ内蔵のボディを採用することで、対地攻撃力をあまり下げることなく、片方の肩を対空ミサイルに変更できる。重さに余裕があれば、ナックルを装備して、格闘戦対応にしてもよい。



| Name | ロズウェル・タラーナ | Blood Type | AB |
|---|---|---|---|
| Nationality | ECイタリア | | |
| Weight・Height | 168cm・62kg | | |
| Birth | 2072年　9月8日 | Age | 29 |

OCU陸防第1軍
第89機動大隊

No.A10333-60

Belong
ダル・スタッグス
Class
陸防軍軍曹



# Roswell Tarana

## PILOT DATA

**ジョイスと並ぶ女好きだが戦果は皆無**
**判断力と侠気に満ちた非常識人**

トマス、ロッキーとトリオを組むダル・スタッグスのヴァンツァーパイロット。無類の女好き。とぼけた顔して歯の浮くようなキザなセリフで女を口説く。エイミアと初対面の時にも口説いているが、まるで相手にされていない。酒好き、博打好きで3拍子揃った道楽者だが、ここ一番の正念場では優れた判断力を見せる。またクロウとの戦いに赴くロッキーに助勢を申し出る等、意外と侠気に厚いようだ。

## SKILL DATA
スキルデータ

オーナースキル　Honor
- ディープストライク
- Z.O.C
- APB無効
- APB支援

スーパースキル　Super
- デストラクト

**オーナースキルも充実した天性のガンナー**

メカニック20、サイト18を誇る優れたガンナー。近距離もこなせなくはないが、遠距離一筋で育てるのがお薦め。デストラクトが強力なので、早めに取得してスキルレベルを上げたい。レベルMAXのデストラクトは、なんと攻撃力が3倍になる。遠距離攻撃だけで敵を破壊してお釣りがくるはずだ。オーナースキルのディープストライクと併用するとよい。




遠距離タイプ

# BASIC SET UP

ロズウェル




## BASIC SET UP



**BackPack** アイテムタイプ

**R.Shoulder** ミサイル

**R.Hand** 内蔵キャノン

**L.Shoulder** ロケット

**L.Hand** バズーカ

**NOTE** 出来る限りの武器を搭載した火力重視タイプ。基本は両肩のミサイルとロケットで攻撃する。さらに両手に武器を持たせるためには、ボディとアームを内蔵武器にしなくては重量に余裕がない。アームをキャノン内蔵にして重量を稼ごう。片手はリペア弾倉の補充のために、通常のパーツをセット。レッグパーツを極端に軽く抑えることによって、最大5つの武器が持てる。キャタピラー型では最軽量のオテルが防御力も高めで最適だ。セットアップが完全に実用型なので、パイロットとはギャップがある。せめて、カラーをホルスタインなどのお笑い系にしてロズウェルらしくしてあげよう。

**SET SKILL**

デストラクト / ディザームアーマー / クリティカル / エスケープ

ミサイル攻撃の総ダメージ量を高めるチェーン。デストラクト単独の発動の他に、ディザームアーマーからクリティカルの連鎖で攻撃力を上げることが可能である。積極的に攻撃するために、回避の手段としてエスケープをセット。

COLOR: Holstein

出力 低―高

HP 低―高

防御力 低―高

NAME : Bilancia

TYPE : Gunner

COM : Holism4

MODE : 4

COMSKILL : Energy Save

格 7 近 6 遠 15

攻撃属性 貫通 衝撃 炎

装甲属性

WEIGHT

# ADVANCED SET UP

## Long Distance SET UP



**L·Shoulder** ミサイル

**R·Shoulder** シールド

**L·Hand**

**R·Hand**

**BackPack** アイテムタイプ **Other**

**SET SKILL**

ディープストライク / APB支援 / ベストポジション / クリティカル

周囲のガンナー部隊を支援する組み合わせ。ディープストラクトとAPB支援で命中率を上げることに専念。周囲だけでなく、自分の攻撃力も上げておきたいので、ベストポジションとクリティカルをセット。単体で発動させる。

**NOTE** ガンナー部隊の要として、攻撃をしつつオーナースキルでサポートを固める。基本的に前線から離れたガンナー部隊と行動するので、徹底した遠距離の攻撃手段を持たせておけばよい。武器を多く持つよりは、打たれ弱い特性をカバーする為に、シールドを装備せよ。

**NOTE** ダル・スタッグスの3人が集まって、より効果を発揮するセットアップ。ロズウェルは他の2人の命中率を上げるためにディープストライクをセット。グレネードであらかじめダメージを与えておく。事実上、前線の2人と行動するためには、移動力と反撃の手段が必要になってくる。

## Trio SP SET UP

**L·Shoulder** グレネード

**R·Shoulder**

**L·Hand** マシンガン

**R·Hand**

**BackPack** アイテムタイプ **Other** スモーク・チャフ



**SET SKILL**

ディープストライク / ファインドアウト / エスケープ / カウンターショット

ロッキーとトマスと共に行動することを前提とした、トリオ戦対応のスキル。ディープストライクで2人の命中率を上げる。近距離の反撃と回避用にカウンターショットとエスケープ、ファインドアウトをセットしておこう。



| Name | リーザ・スタンリー | Blood Type | A |
| --- | --- | --- | --- |
| Nationality | オーストラリア | | |
| Weight・Height | 170cm・52kg | | |
| Birth | 2073年　12月21日 | Age | 26 |

OCU陸防第2軍
情報部

No.A2S032-93

Class
陸防軍大尉



# Lisa Stanley

## PILOT DATA

**任務最優先のクールなエリート将校
機転もきき人柄もよい**

頭脳明晰で冷静沈着な才媛だが、それを鼻にかけることがなく、サユリ等の部下に厚く慕われている。人情の機微もわきまえているのだが、こと任務に関してはその遂行を第一とし、非情なまでにクールになる。しかし最高機密である「フェンリル」の真の姿と恐るべき目的を知った時、リーザは任務を逸脱してフェンリル破壊を決意する。その決意を実現するため、リーザはさらにクールに頭を研ぎすます。

## SKILL DATA
スキルデータ

オーナースキル　Honor
- リフレッシュ
- Z.O.C
- 降伏勧告

スーパースキル　Super
- インターセプト
- シューティングスター

**近接タイプでも一流だが、部隊構成上ガンナーが最適**

ステータス値で判断すれば、リーザはアタッカーとガンナーに対し、全く同じ適性の高さを持つ。シューティングスターの使い勝手がよくないので遠距離にこだわる必要はないが、やはりリーザにお薦めなのはガンナー。というのも、リーザ隊には他に優れたガンナーがいないからである。インターセプトが魅力的だが、リーザにそこまで稼がせるのは至難の業だろう。




遠距離タイプ

# BASIC SET UP

リーザ



Emblem

## BASIC SET UP

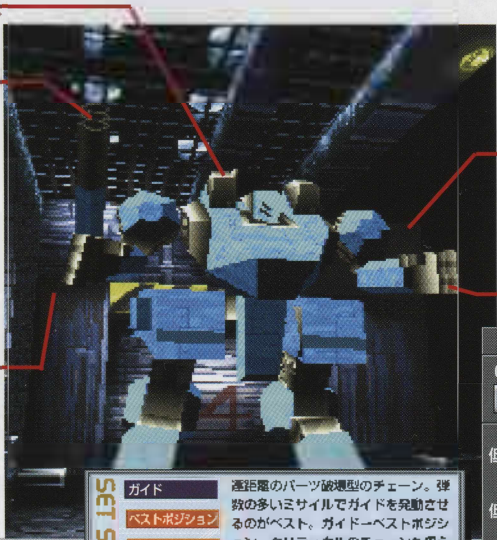
BackPack
アイテムタイプ

R.Shoulder
ミサイル

L.Shoulder
―

L.Hand
―

R.Hand
―



**SET SKILL**

ガイド
ベストポジション
クリティカル
ディザームアーマー

遠距離のパーツ破壊型のチェーン。弾数の多いミサイルでガイドを発動させるのがベスト。ガイド→ベストポジション、クリティカルのチェーンも狙える。ディザームアーマーへの連鎖も期待出来るので全体的に発動率は高い。

**NOTE** パーツを破壊して経験値を稼ぐセットアップ。コーディとグリフの格闘コンビと、近距離のサユリの実用性が高いために、なかなか遠距離であるリーザは育ちにくい。しかしながらパラメータは非常に優れているので、育てれば強力な遠距離ユニットとして活躍する。ミサイルのみを装備し軽装甲に抑えることにより、命中率を高め、確実に経験値を取得できるようにする。スキルも、唯一の攻撃手段であるミサイルを徹底させるよう に組むと良いだろう。レッグは99式乙系、ボディはテーゲンにするとなかなか女性的で美しい。ホリデーブルー系のクールなヴァンツァーカラーが似合いそうだ。

NAME : Topaz
TYPE : Gunner
COM : Holism4
MODE : 4
COMSKILL : Energy Save
格 7 近 6 遠 15

COLOR
Holiday Blue

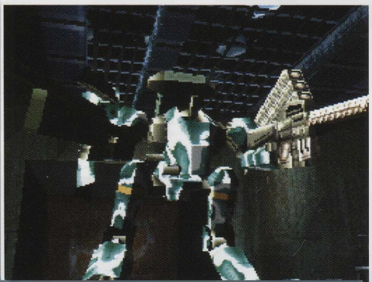
出力 低 — 高
HP 低 — 高
防御力 低 — 高

攻撃属性 ■ ■ ■
貫通 衝撃 炎
装甲属性 ■ ■ ■

WEIGHT

# ADVANCED SET UP

## Supportable SET UP



L·Shoulder
ミサイル
R·Shoulder
シールド
L·Hand
マシンガン
R·Hand
ライフル
BackPack
アイテムタイプ
Other
―

**SET SKILL**

リフレッシュ
Z.O.
降伏勧告
クリティカル

味方をサポートするための組み合わせ。リフレッシュ、Z.O.C、降伏勧告で前線の味方ユニットを守る。インターセプト取得は難しいので、3つのオーナースキル以外に、発動率が高く汎用性のあるバトルスキルをセットする。

**NOTE** 前線の味方をサポートするセットアップ。オーナースキルが全て周囲の味方に効果があるので、常に前線にいなくてはならない。パラメータ的にも近距離の適性はあるので、近距離ユニットとして活躍してもらう。その場合、ジョイスが遠距離を担当するのが最適だ。

**NOTE** レベルアップを他のユニットに委ねることにする。リーザは育ちにくいので、回復役に徹底させて味方の補助に回ろう。最低限の攻撃手段として、ミサイルぐらいは持たせておきたい。バックパックは射出可能な物を選び、スモークやチャフで援護しよう。リペアアイテムは必須だ。

## Supplemental SET UP

L·Shoulder
ミサイル
R·Shoulder
シールド
L·Hand
―
R·Hand
―
BackPack
アイテムタイプ
Other
スモーク·チャフ



**SET SKILL**

エスケープ
ファインドアウト
シールドウォール
イモータル

回避と防御を重視したスキルのセットアップ。エスケープとファインドアウトは回避、シールドウォールとイモータルは攻撃を受けたときの為にセット。単体での発動しか期待できないが、4パターンの回避、防御の手段が持てる。



| | | | |
|---|---|---|---|
| Name | パイク・A.ライシャワー | Blood Type | ー |
| Nationality | TOP SECRET | | |
| Weight·Height | 173cm·65kg | | |
| Birth | TOP SECRET | Age | 30 |

CIU連合中央
情報局員

The Central Intelligence Service of Union



# Pike A. Reischauer

## PILOT DATA

### USNから派遣された CIUの敏腕エージェント

OCUと世界を二分するUSN(→P.155)が、フェンリルを探るためにアロルデシュに派遣したエージェント。所属はCIU。ちなみにCIUは、CIAを前身とするUSNの対外諜報機関である。飄々とした雰囲気でマイペースを貫き、戦場でもスーツ姿を押し通す。同じ諜報員でもリーザのような怜悧さは感じさせないが、結果的にフェンリルの情報入手と破壊に成功したことを考えると、凄腕なのだろう。

## SKILL DATA スキルデータ

オーナースキル: Honor
スーパースキル: Super

スキルダウン
スチール
Z.O.C
APB無効
バックアタック

### 安定した力を発揮する高レベルガンナー

ステータスを見る限りでは、実はパイクの能力は低めである。ガンナーとしての適性も、他の2人に劣る。しかし加入時の遠距離レベルが高いため、素直にガンナーとして育てていけば、遠距離タイプのエース格として活躍するだろう。バックアタックが近距離なので、ショットガン等をサブウェポンとして使ってもよい。スキルダウンが取得しやすく、有効である。




遠距離タイプ

# BASIC SET UP

パイク

Emblem

## BASIC SET UP

BackPack
アイテムタイプ
R.Shoulder
ミサイル
L.Shoulder
ロケット
R.Hand
―
L.Hand
―



**NOTE** 両肩にミサイルとロケットを乗せた、基本的な遠距離のタイプ。初めから遠距離レベルがかなり高いので、命中率がやや低めのロケットでもそれなりの効果が期待できる。対空戦の手段を持たせる為に、片方は対空用をセットアップしておこう。弾倉を多く持つために、軽装甲におさえたい。レッグパーツは軽量かつ、ＨＰ、防御力もそこそこ高いうえに、移動力もあるトレーロがおすすめ。全体的に軽装甲でＨＰが低いわりに、ごつくなってしまう。アームはジャウアー系がＨＰも高く、細身なのでパイクのイメージに近いだろう。カラーはゼブラにすると、ダンディーなヴァンツァーになる。

**SET SKILL**
バックアタック
ガイド
クリティカル
ベストポジション

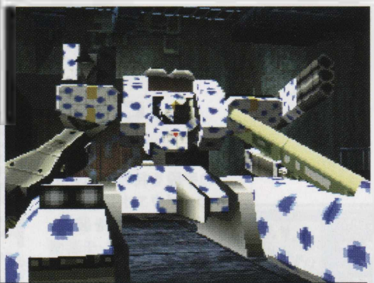
破壊力に優れたスキルチェーン。バックアタックがガイドにつながり、クリティカルかベストポジションに連鎖する。バックアタック、クリティカル、ベストポジションは弾数の多いロケットなどで発動させるのが効果的だ。

COLOR: Zebra
出力 低―高
HP 低―高
防御力 低―高

NAME: Basurero
TYPE: Gunner
COM: Holism4
MODE: 4
COMSKILL: Energy Save
格 7 近 6 遠 15
攻撃属性 貫通 衝撃 炎
装甲属性
WEIGHT

# ADVANCED SET UP

## Long Range SET UP



L・Shoulder
ミサイル
R・Shoulder
キャノン
L・Hand
バズーカ
R・Hand
キャノン
BackPack
アイテムタイプ
Other
―

**SET SKILL**
バックアタック
ガイド
クリティカル

バズーカやキャノンを使いこなすためのチェーン。命中率が低いので、バックアタックの発動を狙う。ガイド→クリティカルで攻撃力は十分。やや近距離で戦うために、敵からの攻撃回避の手段としてエスケープをセットしよう。

**NOTE** 攻撃範囲を広げるためのセットアップ。肩にミサイルとキャノンを装備。ミサイルは射程４から５、キャノンは１から２なので、攻撃可能な敵の範囲がかなり広くなる。重量がかなり軽くなるので、必要であれば、片手にもバズーカかキャノンを持たせても良いだろう。

**NOTE** 知的な諜報員らしく、計算高く敵を倒す。肩にグレネードを、バックパックには弾倉と地雷を積んでおこう。オーナースキルの性質上、近距離ユニットと行動するので、攻撃を受けやすくなる。防御力とＨＰの高いパーツを選び、さらにシールドでダメージを軽減させる。

## Tricky SET UP

L・Shoulder
グレネード
R・Shoulder
シールド
L・Hand
キャノン
R・Hand
バズーカ
BackPack
アイテムタイプ
Other
地雷



**SET SKILL**
APB無効
スキルダウン
ディザームアーマー
クリティカル

セットアップ同様、知的に敵のパラメータを操作するスキル、ＡＰＢ無効とスキルダウンをセット。別のバトルスキルのチェーンを組んでおくならば、ディザームアーマーからクリティカルにつなげて追い討ちをかける。

# Fighter

## ―格闘タイプユニット―

一撃の破壊力に秀でるタイプ。バトルでは切り込み役、削り役として、近距離タイプに先行して攻撃をしかける役割を持つ。

## 特徴　攻撃力は高いが後出しの特性の為攻撃を受けやすい

### 長所　継戦能力と攻撃力が高い

- 攻撃時消費APが0
- 弾数無関係
- 盾無効
- 一撃の破壊力大
- 武器がなくても攻撃可

**NOTE**
パンチは消費ＡＰが０なので、移動後もヒットしやすく、一撃のダメージ量が多い。また残弾数を気にしなくていい上に、武器を装備しなくてもアームさえ健在ならば攻撃可能なので、軽量化しやすい。

### 短所　被弾しやすい

- 攻撃が後手に
- 対空戦不可

**NOTE**
攻撃が後出しになる特性を持つため、被弾する機会が多い。また一撃必殺なので、薄く浅く破壊するのには不向き。対空攻撃ができないのも難点。

### 格闘のバトル特性はときに短所にもなる

- 必ずボディかアームにヒット
- 地形効果無効

**NOTE**
撃破率は高いが、経験値稼ぎには不向き。また地形に関係なく攻撃を命中させやすいが、被弾もしやすい。

## 効果的に戦うためのセットアップ

### 攻撃をかわすか、軽減するかによってセットアップを変える

敵に先手を取られがちなので、防御面のことを考えたセットアップをする。切り込み役にするなら、回避能力の高い機体。削り役なら、防御力重視の機体にするなど、攻撃と防御を考えたセットアップをしよう。

### 攻撃回避型　軽装甲で攻撃をかわす

| | |
|---|---|
| Parts | 重量をできるかぎり軽くし回避率を上げる |
| BackPack | 出力タイプ |

回避に重点をおいた軽装セッティング。回避率を上げるには、出力重量比を下げるのが有効。従ってバックパックは出力タイプを装備し、武器も片手に留める。軽量化は命中率の向上にも繋がるので、まさに一石二鳥。

### ダメージ軽減型　装甲を固めダメージを減らす

| | |
|---|---|
| Parts | 重量をできるかぎり軽くし回避率を上げる |
| BackPack | アイテムタイプ |

ダメージの軽減を目的とした重装セッティング。シールドを装備して身を守り、バックパックにリペアアイテムを常備して受けたダメージを回復する。また肩に対空ミサイルかマシンガンをセットし、対空攻撃手段も持つ。

## 武器　攻撃力と出力を重視する

### MAIN WEAPON

基本的には攻撃力の高いロッド装備が最も効果的だが、攻撃回避型のユニットには軽量のナックルがおすすめ。ダブルパンチ取得まではロッド、取得後にナックルへと、装備武器を変化させるのがベストだろう。

武器名：**ROD**



**攻撃力は強いがダブルパンチに対応していない**
同時期に登場する格闘用の武器では、最も攻撃力が高い。基本はロッド装備で十分に戦えるが、ダブルパンチが発動しないのが難点。ダブルパンチ取得までのメイン武器となる。

武器名：**ナックル・パンチ**



**重量を軽めにおさえるダブルパンチ可能武器**
攻撃力はロッドにやや劣るが、その分重量は軽い。後半はダブルパンチの発動を前提に、ナックルがメインになる。

### SUB WEAPON

格闘ユニットに対空戦の手段を持たせるためのサブウエポンとして、対空ミサイルを装備。また、内蔵パンチ装備によって武器をはずしてしまえば、装甲を極限まで軽くすることが可能。

武器名：**内蔵パンチ**



**攻撃力は高いがアイテム使用不可**
武器の装備が不要なので重量が軽減される。アーム内蔵武器の場合はアイテムが使えないので、片手は通常の装備に。

武器名：**対空ミサイル**



**対空戦の手段をもつ**
格闘武器では対空戦に対応できない。敵に対空ユニットがいる場合のみ、適距離レベルが低くても比較的当たりやすい対空用ミサイルをセット。

SKILL

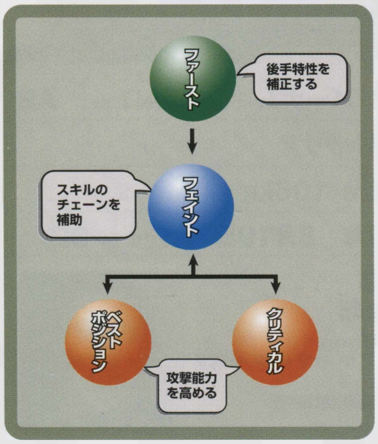
## 格闘タイプのおすすめスキルを使いこなす

後手の攻撃特性を補正するファーストが基本になる。攻撃面では、威力の高いダブルパンチやレベルダメージが使い勝手がよくお薦め。

### 序盤



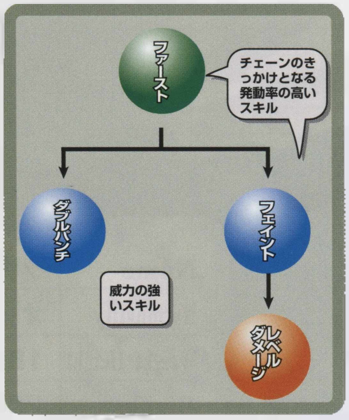

攻撃を仕掛けられた時でも先手を取れる。常にセットしておこう。




### 発動率が高く序盤から有効な基本チェーン

先手を取っての2連続攻撃が安定して期待できる上に、ベストポジションとクリティカルの発動率も高いため、3連続攻撃も十分狙える。序盤にお薦め。

### 中盤







ロッドを装備すると発動しないので、ナックル装備か内蔵アームが前提となる。




与えるダメージ量が攻撃力に関係ないため、素手でも高いダメージが期待できる。

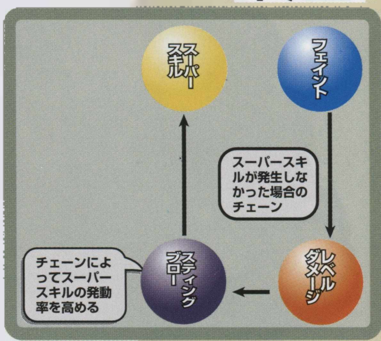
### 強力なスキルの2択

ダブルパンチとレベルダメージは、単独で発動しても十分強力。そのどちらかに繋がるようなチェーンを組んでいるので、安定感がある。




格闘タイプのスーパースキルは破壊力があるので、無理に4連鎖を組む必要はない。ただし発動率を高める工夫は重要だ。

### 終盤




### スーパースキルの発動を促しながらも保険をかける

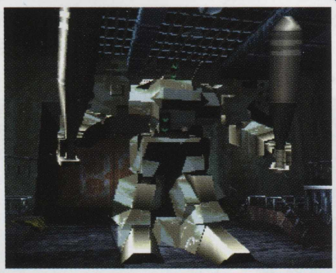
スティングブローでスーパースキルの発動率を高めつつも、フェイントから始まる3連鎖で、未発動な場合の保険をかけておく。

## 格闘タイプのバリエーション

### 目的別にセットアップを変化させる

前ページで説明したように、格闘タイプは防御の方法でセッティングが異なる。また決定的な破壊力を持つダブルパンチの修得前と後では、装備武器に変化がある。それぞれの典型例を紹介しよう。

#### 重装型　ダメージを軽減する装甲



**Weapon** 両手に装備
**Parts** 両肩にシールド装備
**BackPack** リペアアイテム装備

シールドを装備して防御を固め、バックパックにはリペアアイテムをセット。どうしても重量型になってしまうので、内蔵アームをセットしたくなるが、アイテムが使えなくなるので、やはり普通のアームに武器を装備。

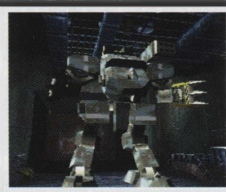
#### 軽装型　被弾しやすさをカバーする



**Weapon** 片手にロッド装備
**Parts** 軽装にするためシールドはとる
**BackPack** 出力重視で選ぶ

回避率を高めるために軽装備をする。そのため武器は片手に留めるが、一撃の破壊力を増すためにロッドを装備。アイテムを持たせないので、パンチ内蔵のアームを両腕に装備してもOKだ。

#### Skill重視型　ダブルパンチを使いこなす



**Weapon** 両手にナックル装備
**Parts** 対空ミサイル
**BackPack** 出力重視で選ぶ

ダブルパンチ修得後は両手がナックル装備になるので、ロッドと比べ多少軽量になる。そのまま軽装型にしてしまっても良いが、あまった重量で肩に対空用武器を持たせると、バトルの手段が増える。



| Name | グリフ・バーナム | Blood Type | AB |
| --- | --- | --- | --- |
| Nationality | オーストラリア | | |
| Weight･Height | 182cm･106kg | | |
| Birth | 2067年　8月19日 | Age | 32 |

OCU海防軍総海部
第41上陸機動大隊

Belong
マディオッターズ

Class
海防軍軍曹

No.Mo1098-87



# Griff Burnam

## PILOT DATA

### 家族思い、部下思いのナイスガイ

アッシュの良き先輩であり、マディオッターズの4人の中では最年長で階級も一番上。愛機に妻の名を付けるほど家族を大事にしており、同時に部下の面倒見もよいため人望はなかなかのもの。ただし自分の出世についてはほぼ諦めており、その諦観と家族に楽をさせたいという思いから、つい密輸に手を染めてしまう。しかしフェンリル探索のため自ら密輸を告白するなど、大事と小事をわきまえた好漢だ。

## SKILL DATA
### スキルデータ

オーナースキル　Honor

スーパースキル　Super

- Z.O.C
- スチール
- スキルダウン
- ストップ
- ビートアップ

### ロッドを扱わせたら右に出るものがいない

ステータスではバイタリティよりコントロールの方が優れているが、サイトが低め。ビートアップが格闘専用なので、ファイターとして育てるのがよい。ビートアップはロッド装備状態で可能なダブルパンチであり、威力は言うまでもなく強力。ただし発動率がかなり低いのが難点である。スキルダウンは魅力的。敵のチェーンが激しくなる後半で、重宝する。



# BASIC SET UP

グリフ



Emblem

## BASIC SET UP

BackPack
出力タイプ

R.Shoulder
―

R.Hand
ロッド

L.Shoulder
―

L.Hand
ロッド



**SET SKILL**

- ビートアップ
- スティングブロー
- スタンパンチ
- ファインドアウト

スーパースキルの発動を高めるチェーン。ビートアップとスティングブローは互換性があるので連鎖しやすい。スタンパンチ→スティングブロー→ビートアップの連鎖も狙える。回避の手段としてファインドアウトを付けておく。

**NOTE** 機体名が奥さんの名前からとったKasumiなだけに、日本びいきなグリフには侍風なセットアップをしてあげたい。両手にセイバー系の武器、ボディを99式、レッグをデーゲン系で合わせれば、日本人的体型になる。ビートアップを発動させるためには、両手にロッド装備が必要不可欠。どうしても重装甲になってしまう為、攻撃回避が難しくなる。シールドははずし、バックパックは出力タイプの物を選んで、出来るだけ軽装甲を心がけよう。確実な回避は難しいので、防御力とHPも気にしながらセットアップしておくと良い。常にリペア役のユニットを近くに配置しておこう。

COLOR: Hinoki

出力 低 ― 高
HP 低 ― 高
防御力 低 ― 高

NAME : Kasumi
TYPE : Fighter
COM : Guanaco4
MODE : 2
COMSKILL : Shock Absorb
格 15 近 7 遠 4

攻撃属性 / 装甲属性: 貫通 衝撃 炎

WEIGHT

# ADVANCED SET UP

## Anti Air SET UP



L·Shoulder
対空ミサイル
R·Shoulder
―
L·Hand
ナックル
R·Hand
ナックル
BackPack
出力タイプ
Other
―

**SET SKILL**

- ストライク
- ベストポジション
- クリティカル
- ビートアップ

遠距離用と格闘用のスキルを合わせ持つ。ストライクはミサイルを当てるために役に立ち、格闘にも対応。発動率の高いクリティカルとベストポジションも併用性がある。ビートアップ取得前ならばダブルパンチをセットしよう。

**NOTE** 対空ユニットと戦うためのセットアップ。肩に対空用のミサイルを装備する。ビートアップ取得前であれば、両手にナックルか片手のみにロッドを装備して、軽装甲に抑えよう。ダブルパンチを取得していれば、両手にナックルで決まりだ。ミサイルの補充は他のユニットに頼る。

**NOTE** 序盤から中盤のかけてのセットアップ。この段階では、ダブルパンチ、ビートアップ共に取得していないので、武器を両手に装備する必要はない。片手に装備する武器は、攻撃力が高いロッドがよいだろう。片手分の重量が稼げるので、シールド装備が可能となりダメージを軽減できる。

## Light Arms SET UP

L·Shoulder
シールド
R·Shoulder
―
L·Hand
ロッド
R·Hand
―
BackPack
出力タイプ
Other
―



**SET SKILL**

- ファースト
- フェイント
- ベストポジション
- レベルダメージ

序盤から中盤の比較的初期に覚えられるスキルのチェーン。発動率の高いスキルをきっかけに、破壊力のあるレベルダメージを発動させる。ファースト→フェイント→ベストポジションの連鎖も発動しやすいので使い勝手がよい。



| Name | トマス・ノーランド | Blood Type | AB |
|---|---|---|---|
| Nationality | オーストラリア | | |
| Weight·Height | 175cm·85kg | | |
| Birth | 2054年　10月15日 | Age | 47 |

OCU陸防第1軍
第89機動大隊

Belong
ダル・スタッグス
Class
陸防軍大尉

No.A10897-75



# Thomas Norland

## PILOT DATA

**"磊落"とは正に彼のための表現**
**ハフマン戦争をくぐり抜けた歴戦の戦士**

士官学校出身で武勲も十分に立てているのに、敢えて前線に留まっている変わり種。戦いや交渉事では狐のように狡猾な知恵を発揮し、限りなく清と濁が混じ合わさる狭間に身をおいている。そのため向背定かでない部分が見られるが、一度心を許した者を裏切ることは決してしない。酒をこよなく愛し、どんな場合もジョークを忘れない。そんな彼だからこそ、ロズウェルとロッキーが従いていくのだろう。

## SKILL DATA
スキルデータ

オーナースキル　**Honor**

スーパースキル　**Super**

- Z.O.C
- 降伏勧告
- スキルアップ
- モラル
- 2レベルダメージ

**戦士として、指揮官として**
**優れた力を発揮する**

ステータス的にはソツがなく、比較的苦手な遠距離もこなせないことはない。最適なのは格闘タイプだが、2レベルダメージは総合レベルを基準にするので、総合レベルを上げるために他のタイプも鍛えるとよい。ヴァンツァー乗りとしても優秀だが、前線指揮官としての本領は、オーナースキルだ。スキルアップとモラルは、味方の能力を最大限に引き出してくれる。



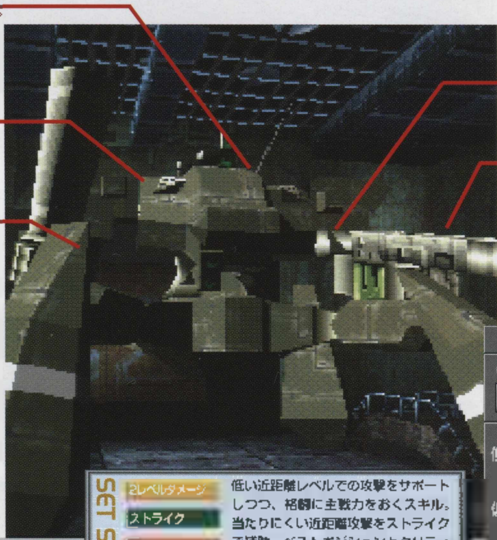

格闘タイプ

# BASIC SET UP

トマス



## BASIC SET UP



BackPack
アイテムタイプ
R.Shoulder
—
R.Hand
ロッド
L.Shoulder
—
L.Hand
バズーカ

SET SKILL
- 2レベルダメージ
- ストライク
- ベストポジション
- クリティカル

低い近距離レベルでの攻撃をサポートしつつ、格闘に主戦力をおくスキル。当たりにくい近距離攻撃をストライクで補助。ベストポジションとクリティカルは近距離、格闘で併用できる、片手ロッドで2レベルダメージでを狙う。

**NOTE** 4足のレッグでごついヴァンツァーにセットアップ。防御力は低めだが、HPが高くなるため、敵ファイターを相手に戦う時には重宝する。極めて成長が早いので、格闘がMAXレベルまで達してしまったら、以降は経験値の取得しやすい近距離タイプに転向して、トータルレベルをあげるのも手だ。なぜなら、2レベルダメージの威力に影響してくるからである。安定して使いたいのなら、P41の説明にある格闘タイプのセットアップがよい。ジョークの効いた性格で、とても大尉とは思えない分、ヴァンツァーカラーは渋く決めて、上官としての威厳をさりげなくかもし出してあげよう。

NAME : AceJoker
TYPE : Fighter
COM : Guanaco4
MODE : 2

COLOR
出力 低 高
HP 低 高
防御力 低 高

攻撃属性 / 貫通 / 衝撃 / 炎
装甲属性

WEIGHT

# ADVANCED SET UP

## Trio SP SET UP



L·Shoulder
対空ミサイル
R·Shoulder
—
L·Hand
ロッド
R·Hand
—
BackPack
アイテムタイプ
Other
—

SET SKILL
- Z.O.C
- ファースト
- フェイント
- レベルダメージ

前線に出てきてしまったロズウェルを守るためにZ.O.Cを使う。トマスは常にロズウェルの前に配置。効果範囲の関係で、敵はロズウェルに近づくことは出来ない。バトルスキルは格闘重視のスキルの、単体の発動を狙う。

**NOTE** ダル・スタッグスのトリオスペシャル、トマスバージョン。ロズウェルが持ち合わせていない、対空戦の手段、対空ミサイルをセットしておく。バックパックはアイテム数で選び、ロズウェルの弾倉補充と、ロッキーの回復を行なう。最も重要なのは、Z.O.Cの使い方である。

**NOTE** オーナースキルで味方を援護するセットアップ。前衛の味方を守りたいのであれば、ロッド装備で格闘戦が最適。後衛の味方を守るときには、遠距離のバズーカとミサイルを装備しておくとよいだろう。味方を保護しつつ敵を倒すこともできるので、究極の護衛が可能になる。

## Supportable SET UP



L·Shoulder
ミサイル
R·Shoulder
バズーカ
L·Hand
ロッド
R·Hand
—
BackPack
アイテムタイプ
Other
—

SET SKILL
- スキルアップ
- モラル
- ストライク
- ベストポジション

味方を補助するための組み合わせ。オーナースキルで味方を守る。ストライクとベストポジションは、遠距離を守るためのセットアップである。前線を守るなら、スティングブローと2レベルダメージにつけかえるとよいだろう。



| Name | ロッキー・アーミテジ | Blood Type | O |
| --- | --- | --- | --- |
| Nationality | オーストラリア | | |
| Weight・Height | 190cm・80kg | | |
| Birth | 2073年　7月10日 | Age | 28 |

OCU陸防第1軍
第89機動大隊

Belong
ダル・スタッグス
Class
陸防軍軍曹

No.A14332-91



# Rocky Armitage

## PILOT DATA

**謎めいた無表情の下に秘められた静かなる戦士の感情**

騒がしいトマス、ロッキーといつも一緒なので常識人に見えるが、昇進を辞退したり、無表情で何を考えているかほとんど分からない等、実は相当な変わり者。感情が無いわけではないが、それを言葉や態度で表すことはほとんどない。もっともトマスとロズウェルは、そうしたロッキーの特徴を理解して、感情もある程度は読みとるようだ。ロッキーがタイプの違う2人とつるむ理由は、そこにあるのだろう。

## SKILL DATA
### スキルデータ

オーナースキル　Honor
- Z.O.C
- スチール
- ディフェンス
- APマイナス

スーパースキル　Super
- マシンガンブロー

**格闘をメインに近距離で対空もこなす**

コントロール19は全キャラで最高だが、サイトはごく平凡。バイタリティの高さとスーパースキルのタイプから判断すると、ファイターが最適だ。しかしコントロールも無視できないので、対空用・とどめ刺し用として近距離も鍛える。肩マシンガンが最適だが、MGブローは片手でも発動するので、手に銃を持たせても悪くない。オーナースキルはディフェンスが便利。




格闘タイプ

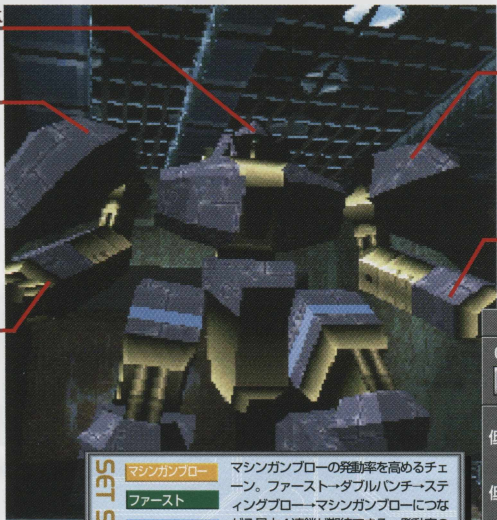
# BASIC SET UP

ロッキー



Emblem

## BASIC SET UP



BackPack
出力タイプ

R.Shoulder

R.Hand
ナックル

L.Shoulder

L.Hand
内蔵パンチ

SET SKILL

| | |
|---|---|
| マシンガンブロー | マシンガンブローの発動率を高めるチェーン。ファースト→ダブルパンチ→スティングブロー→マシンガンブローにつながる最大4連鎖が期待できる。発動率の高いファーストが、マシンガンブローのチェーンの発動のきっかけになる。 |
| ファースト | |
| ダブルパンチ | |
| スティングブロー | |

COLOR: DarkBlue

出力 低 — 高

HP 低 — 高

防御力 低 — 高

NAME : Jack Arms

TYPE : Fighter

COM : Guanaco4

MODE : 2

COMSKILL : Shock Absorb

格 15 近 7 遠 4

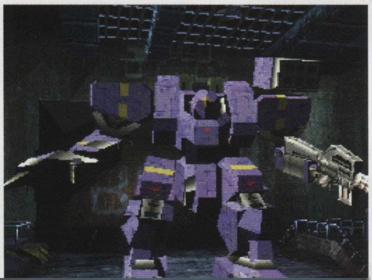
| | 貫通 | 衝撃 | 炎 |
|---|---|---|---|
| 攻撃属性 | | | |
| 装甲属性 | | | |

WEIGHT

**NOTE** 全パーツをレイブンで統一する。前作で、ドリスコルという端正な顔立ちで影のある男が乗っていた大型ヴァンツァーである。彼に近いイメージを持つロッキーが乗ってあげるのが本望だろう。ヴァンツァーカラーも、前作のレイブンに近いダークブルーに。やや暗めの性格のロッキーにはピッタリである。性能的にはＨＰ、防御力、出力ともに群を抜いて優れている。左腕が内蔵パンチのわりには重量が軽いので右腕にナックルを装備すればかなりの軽装甲になる。敵からの攻撃を高確率でかわせるはずだ。装甲属性が全身ノーマルなので、どんな属性の攻撃にもそこそこ耐えられる。

# ADVANCED SET UP

## Trio SP SET UP



L·Shoulder
対空ミサイル

R·Shoulder

L·Hand
マシンガン

R·Hand
ナックル

BackPack
出力タイプ

Other

SET SKILL

| | |
|---|---|
| Z.O.C | トマスと共にZ.O.Cでロズウェルに包囲網を張り、確実に守ってあげよう。ファースト、ベストポジション、クリティカルは近距離と格闘で併用できる。連鎖はしないが発動率が高いので、単体のみの発動でも十分に使える。 |
| ファースト | |
| ベストポジション | |
| クリティカル | |

**NOTE** ダル・スタッグスのトリオスペシャル、ロッキー版。片手にマシンガンを装備することでチームに欠けている近距離の戦力を補う。トマスに降伏勧告をセットし、ロッキーがスチールを付ければ、敵のアイテムを奪える。非常にトリオらしい、チームワークが期待できる。

**NOTE** 近距離と格闘を併用させたタイプ。攻撃特性が単発で威力が高いため、格闘的な使い方が出来るライフルを装備。左アームはレイブン内蔵なので、かなり軽装甲が可能になる。出力バックパックを装備して、ライフルの弾倉の補充は他のユニットに頼ることにしよう。

## Attacker Type SET UP



L·Shoulder

R·Shoulder

L·Hand
内蔵パンチ

R·Hand
ライフル

BackPack
出力タイプ

Other

SET SKILL

| | |
|---|---|
| マシンガンブロー | 格闘と近距離併用のスキルのチェーン。ファースト→フェイント→ベストポジションへとつながる。初期に覚えるので、レベルが上がっていればかなりの効果を発揮する。主戦力である格闘戦のみマシンガンブローの発動も狙える。 |
| ファースト | |
| フェイント | |
| ベストポジション | |



| Name | コーディ・ホッファ | Blood Type | ― |
|---|---|---|---|
| Nationality | UNKNOWN | | |
| Weight･Height | 175cm･65kg | | |
| Birth | UNKNOWN | Age | 26 |

*OCU陸防第2軍*
*情報部*

**Agent**



# Cordy Hoffa

## PILOT DATA

### 闘技場ファイターとエージェント、どちらとしても一流なスーパーレディ

ドゥカンディに在住するサユリの旧友。本職はフリーのエージェントで、かつてはＯＣＵとも契約していた。半分は情報屋で、職業柄アロルデシュの裏社会にも顔が利く。手が空いている時には闘技場で戦っているが、お金のため、名誉のためというよりは、戦うのが趣味なのであろう。それでもチャンピオンになるほど、腕は達者。精悍な顔でシビアなリアリストだが、性格は陽気でジョークも飛ばす。

## SKILL DATA
### スキルデータ

オーナースキル: Honor
- Z.O.C
- サプライズ
- リフレッシュ
- ホールドバック

スーパースキル: Super
- クルセイダー

### 素直に格闘タイプに専念すれば、自ずと強くなる

バイタリティが20と、格闘タイプが天職としか思えない。その分他のタイプへの適性は低いので、素直に格闘に専念させよう。クルセイダーはＭＧブローやレベル２ダメージ程の破壊力はないが、発動率の高さとスタン効果が魅力的。またホールドバックは敵の攻撃を封じる強力なスキル。格闘タイプはオーナーポイントを稼ぎやすいので、狙ってみてもいいだろう。




**格闘タイプ**

コーディ



Emblem

# BASIC SET UP

## BASIC SET UP



BackPack
出力タイプ

R.Shoulder
――

R.Hand
内蔵パンチ

L.Shoulder
――

L.Hand
内蔵パンチ

**NOTE** 蝶のように舞い、蜂のように刺す。闘技場の女性チャンピオンにふさわしく、軽装甲で命中率を上げ、敵からの攻撃をかわすことを重視したセットアップ。とことん軽くする為に、武器は内蔵パンチを両手に装備する。内蔵パンチがない時で、かつダブルパンチを取得していないのなら、ナックルを片手のみの装備でも十分だ。デーゲン系のパーツのような耐衝撃属性を選べば、敵ファイターからの強烈な攻撃で、腕パーツを一撃で破壊されるのを防ぐことができる。男勝りな格闘家なので、女らしさに欠けている。せめてヴァンツァーカラーは女らしく、レディーバードあたりを選んであげたい。

SET SKILL
ファースト
ヒット&アウェイ
ダブルパンチ
クルセイダー

逃げるか倒すかの、どちらかの効果が出るスキルのチェーン。ファーストで後手特性を補正しつつ、ヒット&アウェイかダブルパンチにつながる。クルセイダーは出れば儲け物程度に考え、無理にチェーンを組む必要はない。

NAME : Durabler
TYPE : Fighter
COM : Guanaco4
MODE :
COMSKILL : ――
格 13 近 12 遠 5

COLOR
Ladybird

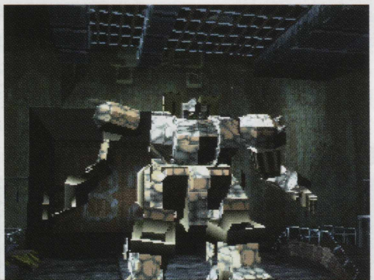
出力 低 ― 高
HP 低 ― 高
防御力 低 ― 高

攻撃属性
貫通 衝撃 炎
装甲属性

WEIGHT

# ADVANCED SET UP

## Light Arms SET UP



L・Shoulder
――
R・Shoulder
――
L・Hand
――
R・Hand
――
BackPack
出力タイプ
Other
――

SET SKILL
クルセイダー
スタンパンチ
ヒートブロー
レベルダメージ

敵をスタンさせる確率に優れたスキルの組み合わせ。クルセイダーからスタンパンチ→ヒートブロー→レベルダメージにつながる。レベルダメージまで連鎖しなくても、クルセイダーとスタンパンチでスタンの効果が得られる。

**NOTE** バトルスキルのスタンに対応したセットアップ。敵をスタンさせることを目的とするので、攻撃力はなくてもかまわない。とにかく当たりさえすればいいので、素手で戦ってもいいくらいだ。全身を軽装甲にすることによって、命中率を高めておくとよい。

**NOTE** 徹底した軽装甲にしたいコーディには嫌なヴァンツァーがお薦め。武器は、ネコパンチとカエルパンチで最軽量に抑えられるうえに、脅威的な破壊力を持つ。さらに防御力、ＨＰも高いので言うことナシである。ただし、チャンピオンの名にふさわしいヴァンツァーではないことは確か。

## IYAWAN SET UP



L・Shoulder
――
R・Shoulder
――
L・Hand
内蔵パンチ
R・Hand
内蔵パンチ
BackPack
出力タイプ
Other
――

SET SKILL
ファースト
ヒートブロー
ラッキー
スタンパンチ

パンチの威力が強大なので、スキルは発動率が高く確実に連鎖が狙えるオーソドックスなチェーンを組む。ヒートブロー→ラッキー→スタンパンチにつながる。後出し特性を補正するファーストも、別に組んでおくとよいだろう。



| Name | メイラン・マルダ | Blood Type | O |
|---|---|---|---|
| Nationality | アロルデシュ人民共和国 | | |
| Weight·Height | 178cm·88kg | | |
| Birth | 2065年　7月25日 | Age | 36 |

アロルデシュ陸軍
第1機械化師団

Alordesh Ground Force 1st

Class
陸軍大尉

No.AA1-F1257



# Maylan Malda

## PILOT DATA

**深く慕うが故に、敢えて背く
諫めるために身を挺するヴェンの副官**

アロルデシュ陸軍の大尉。ヴェンの理想に共鳴し、副官として革命に参加する。しかしOCUの反撃やバーグショミティの妨害で苛立つヴェンが強引な手段を行使するのを見て、ヴェンは理想を見失っていると判断する。ヘンシェルやグィアンダを利用するようで、実は利用されていることをヴェンに忠告するが、ヴェンの耳には届かない。業を煮やしたメイランは、態度でヴェンを諫めるべく革命軍を抜ける。

## SKILL DATA
スキルデータ

オーナースキル　Honor
- Z.O.C
- インターセプト
- 降伏勧告
- オーナー無効

スーパースキル　Super
- ブラストブロー

**器用貧乏に陥りやすいので、
格闘に専念させるとよい**

ステータス的には格闘しか適性がないのだが、加入した時にどのタイプのレベルもほぼ均一なため、つい万能にしたくなる。しかしどのレベルもその時点では低めなので、どれか1つのタイプに絞ってレベルを上げないと、使いものにならなくなる。ブラストブローを活用するためにも、格闘に専念。オーナースキルは魅力薄なので、他のキャラにポイントを回そう。




格闘タイプ

# BASIC SET UP

メイラン



Emblem

## BASIC SET UP

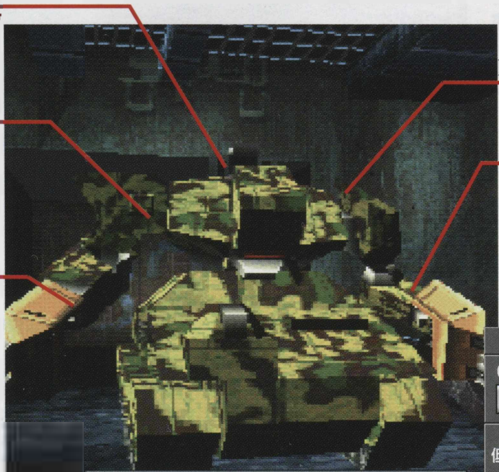
BackPack
アイテムタイプ

R.Shoulder
—

R.Hand
ナックル

L.Shoulder
—

L.Hand
ナックル



**NOTE** パラメータ的には格闘ユニットとして十分に強く育つのだが、仲間になるのが後半なうえに元敵ということもあって、なかなか重点的に育てようという気持ちにはなりにくい。幸いなことに初めから全ての攻撃タイプのレベルが7まで上がっているので、目的によって近距離や遠距離の手段を持たせるのも良いだろう。基本的には、武器をナックルにして、全身を軽装甲に抑えることによって、回避率と命中率を高める。バックパックは出力タイプでもよいが、最低限のリペアアイテムを持てるだけのバックパックを選ぼう。ヴァンツァーカラーは最も軍人らしいツリーフロッグなどのアーミーカラーにしてあげよう。

**SET SKILL**

- フェイント
- クリティカル
- ベストポジション
- ダブルパンチ

格闘戦での破壊力を高めるスキルのチェーン。フェイントからベストポジションかクリティカルにつながり、さらにダブルパンチまで連鎖する。クリティカルとベストポジションが、ダブルパンチ発動のきっかけになる。

COLOR: Tree Frog

出力 低 — 高
HP 低 — 高
防御力 低 — 高

NAME: Nouko
TYPE: Fighter
COM: Guanaco 4
MODE: 2
COMSKILL: Shock Absorb
格 15 近 7 遠 4

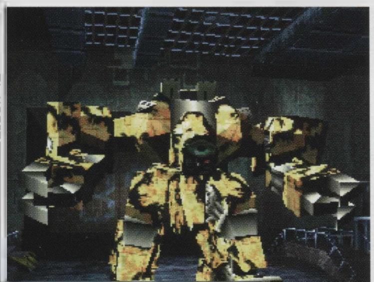
攻撃属性 貫通 衝撃 炎
装甲属性

WEIGHT

# ADVANCED SET UP

**NOTE** 元大尉に対して誠に申し訳ないのだが、彼にはリペアマンとして活躍してもらう。余計な武器は装備せずに、パーツは軽めの物を選ぶ。アイテムを最大まで持てるバックパックを装備。回復力の高いリペアアイテムや仲間の武器の弾倉を常に持ち歩いて、バトル中は補充にまわろう。

## Heavy Arms SET UP



L·Shoulder
シールド
R·Shoulder
シールド
L·Hand
内蔵パンチ
R·Hand
内蔵パンチ
BackPack
出力タイプ
Other
—

**SET SKILL**

- チャージ
- シールドラッシュ
- ファイナルブレイク
- ブラストブロー

威力は強力だが、自己犠牲の捨て身のチェーン。チャージからファイナルブレイク、またはシールドラッシュ→ブラストブローに連鎖する。連鎖が終了する時が、メイランの最後であろう。破壊力はあるが、あまりに危険な連鎖。

**NOTE** 出力をあげることに専念したセットアップ。出力が威力に影響してくるチャージを、使いこなすための装備である。出力タイプのバックパックと出力の高めなパーツを装備して、とことん出力を上げておこう。シールドはシールドラッシュ発動時に効果を発揮するので重要だ。

## Repair Man SET UP

L·Shoulder
—
R·Shoulder
—
L·Hand
—
R·Hand
—
BackPack
アイテムタイプ
Other
—



**SET SKILL**

- フィールドエフェクト
- エスケープ
- フェイント
- ベストポジション

回避と最低限の攻撃能力を持たせるためのチェーン。回避役としてフィールドエフェクトとエスケープを単体で発動させる。攻撃の手段がないのも寂しいので、いざというときのためにフェイントとベストポジションをセットしておこう。

# メールが届いています

## ATSUSHI DOHMOTO：ヴァンツァーについて

ヴァンツァーのデザインなどを担当したんですが、自分もやっぱり、
>>プレイヤーの皆さんに思い入れのあるヴァンツァーを作っても
>>らえるように

という点が第一でしたね。特に見て欲しい部分は、パーツを替えてもラインやマークがしっかり残るところ。マークの模様は、各パイロットの設定なんかを配慮してるんで、ビュー機能でじっくり見てみて下さい。たまにイメージがわからなくなると、『グリフって何がいいですかね?』って聞いたりして。で「クマでいいんじゃないの?」とか言われてクマ描いたら、他の人から「何でサル描いてんの?」って言われて、「おいおい、クマなんだ」って(T T)。ロズウェルのやつも何も浮かばなかったから、適当に宇宙人描いて岩崎さんに見せたら、「ダメだ!」って言われて。「そんなつもりで名前を付けたんじゃない!」と怒られちゃって。あの…そのままにしときましたけど(^-^)。
バトルシーンでも、シールドのマークがばっちり見えたところで止まるとやっぱりカッコいいしね。

あとは、カラーのバリエーションの豊富さかな。これはけっこう苦労したんですよ。後からいくらでも付け足しがきく部分だったんで、開発最終段階まで調整の嵐!(;_;)。

後半になって急に「パターンを増やせ!」って言われて、大幅に増やしたんですけど、全部描き終わった時点で、やれ「いちご模様描け!」とかね(^O^;)。で、あれ描けこれ描けっていうのを延々言われて、増やしたら増やしたで、「入らないからもう描くな」って(汗)。

まあ、色々と苦労はありましたが、終わってみると万事オッケーかな。カッコいい色の機体だけじゃ個性が出ないんで、ロズウェルなんかは徹底的に遊んじゃってもらいたいですね。

それでは。　　KP81-Q882／堂本篤史

## DATA



NAME 堂本篤史

担当／ヴァンツァーのデザイン&モデリング

僕もエイミア先生が好き。ヴァンツァーはシャカール。スキルはファースト→フェイント→クリティカル一レベルダメージ!

## TETSUYA OHYA：リアルなわけです

>>バトルシーンでも、シールドのマークがばっちり見えたところ
>>で止まるとカッコいいしね。

…へへ。でしょでしょ? 実はここ、めちゃくちゃ自慢したいところなんですよ。話題をふってくれてありがとう>堂本さん

戦闘中のモーションにはかなり凝ってまして、すべてプログラムで座標の移動などをしてるんですよ。わりと物理法則にそって動かしているんで、慣性とかもついているし。<キュイーンって動いた後で、急激に止まったりしないでしょ?

弾を発射したときの機体への反動なんかも、なるべく反映させてますしね。

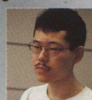
なのに、経験値を清算する場面なんかでビタッと静止しても、いつもカッコいいポーズになるんですよ。いつどこで止まるかわかんないのにね(笑)。ヴァンツァーの動きは、ひとりのモーション担当がやってるんですけど、この辺にこだわりを感じますねえ。

まあゲーム的な視点との兼ね合いで様々な調整が入りましたけど、「適当に動かした安いアニメーションではない」っていう思いがありますね。

P.S　ところで、戦闘中のカメラアングルがコロコロ変更されてた時期があるけど、あれはなんで?　誰か教えてくれ>各担当

UY77-D694／大矢哲也

## DATA



NAME 大矢哲也

担当／戦闘システム設計&プログラム

リーザがいいなあ。好きなヴァンツァーのペイントはカラクサ。スキルはファースト→フェイント→クリティカルがおすすめ。

## YOHICHI KUBO：カッコよさより見やすさ !!

レスいきまーす!
>>戦闘中のカメラアングルがコロコロ変更されてた時期が
>>あるけど、あれはなんで?

これはですね、戦闘がリアルになればなるほど、見てる側としては、何をしてるのかが分かりづらかったからなんですよ。

例えば、敵のヴァンツァーをマシンガンで撃つとき。これはカメラアングル担当の方に、「必ず被弾している機体のほうを捉えてください」とお願いしました。

カッコ良さの追求という点からいくと、カチャッと銃を構えてズドドドドドッ…!と撃つ姿というのを見せたいでしょ?　でも、リアルタイムで動いてるので、その時点で敵側への被弾が始まっちゃうんですよ。

でも、ゲームとして教えなきゃいけないのは、いま撃っている弾がどこに当たっているか、どれだけダメージを与えているのかっていうことでしょ?　だから、そこがまず先、カッコ良さはその後で追求してください、っていうことなんですね。
>>ゲーム的な視点との兼ね合いで様々な調整が入りましたけど

これも同じ理由ですね。シールド防御を選んだら、ちゃんとヴァンツァーが肩を出してポーズを取るようにしてもらったりしましたよね?

表示関係もそうです。例えば、バトルシーンでAPを消費する表示が出てきますよね。あれも最初は、敵と自分のAPがパッと出てきてすぐに消えちゃってたんですよ。どっちのAPがどれだけ減っているのか、まるでわからなかったという(笑)。

ここも何回も直してもらって、タイミングを調整したんですよ。

スキル発動のタイミングもなかなか気持ち良くできたと思うんですが、いかがでしょうか?

BZ25-W503／窪　洋一

## DATA



NAME 窪洋一

担当／バトルマップのデザイン

ボディはツェーダーT2、腕部はオパディアガグー。スキルは、スイッチ+スキルアップ+デッドアングル+ボディファースト。

FRONT MISSION2

access 02



# Strategy
# 戦略




まずは戦闘突入までの一連の流れを把握しよう。各段階で考慮すべきポイントを列記したので、しっかり頭に叩き込んで欲しい。

TOWN

# 1 敵軍偵察

## アーリーバード監視システムで敵軍情報の確認

アーリーバードのパスワードを入手したら、戦場となるステージの地形と、敵軍の編成をチェックしよう。ここで仕入れた情報が、セットアップの際にとても役に立つからだ。敵軍の数は？　主力はヴァンツァーか車両の陸戦部隊なのか、航空部隊はいるのか、障害物や段差は多いか･･･、等を念入りに確認。特に航空部隊がいるかどうかは、真っ先に調べておくべき重要事項である。




←敵ユニットのステータスもチェック。やたらとレベルが高い敵、やっかいなスキルをつけている敵がいないかどうかを見て、スキルセットアップの参考にするのだ。

### 見るべきポイント

- 敵軍の兵力
  - 敵の機種とタイプは？ P.56
  - 装甲の属性は？ P.56
- 戦場の地形
  - 地形効果の高い場所は？ P.56
  - 川や海、段差はあるか？ P.57

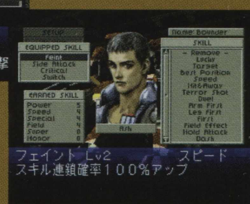
# 2 セットアップ

## 敵軍の編成と戦場の地形に合わせ自軍の装備を強化

敵軍偵察でチェックした情報に基づき、戦闘を有利に進められるようにユニットに調整を施す。例えば、航空部隊がいるなら対空ミサイルは欠かせないし、敵の数が多く密集しているようなら、グレネードが効果的だろう。武器以外でも、敵の数と強さから、リペアがどれだけあれば足りるかを考える等、することは多いのだ。




←機動力や耐久力など、何を優先するかによって、選ぶべきパーツが変わってくるのだ。




→ショップからステージ直行で忘れがち。チェーンしやすいスキルをつけるようにしよう。

### 見るべきポイント

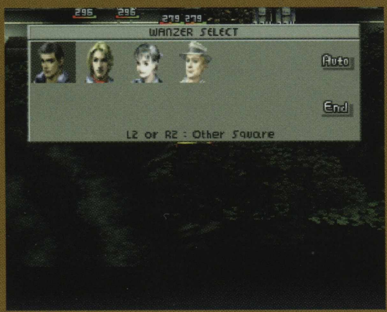
- ヴァンツァーセットアップ
  - 対空兵器は必要か？ P.56
  - 武器と装甲の属性は？ P.56
  - レッグパーツのタイプは？ P.57
- スキルのセットアップ
  - どんなバトルスキルをつけるか？ P.18
  - どんなオーナースキルをつけるか？ P.68

Battle Map

## 3 編成と配置

### 出撃メンバーの確認

自軍ユニットの出撃数、及び友軍がいるかどうかを確認。ユニットの配置は、進軍のバラつきを防ぐため、移動力のあるユニットを後方に配置するのが基本だ。LRボタンで配置する場所を変更できるので活用しよう。また初期配置で二手に分かれるような場合は、各攻撃タイプと回復役の割合を、両部隊で揃えるのが定石。




←初期配置が二手や三手に分かれるステージもある。レベルや攻撃タイプが片寄ると、思わぬ苦戦を強いられるハメになる。戦力が均等になるように振り分けるのが基本だ。

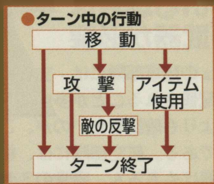
見るべきポイント

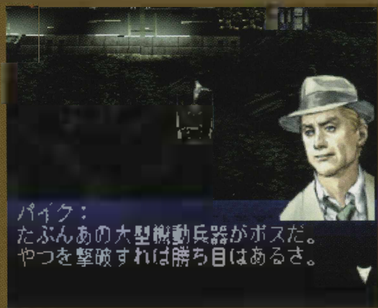
- 前衛に配置すべきヴァンツァーは? P.62
- 部隊を二手に分ける場合は? P.62

## 4 戦闘開始

### APを活用して効率良く敵を叩く

敵の配置を再度確認して、自軍の進軍ルートと交戦ポイントを想定する。なお敵の最初のターンは要チェック。こちらに向かってくる敵がいるなら、進軍ルートをもう一度見直すべきであろう。




←ステージによっては、敵のボスを倒せばクリアという勝利条件もある。ただし本書では、経験値とオーナーポイントを稼ぐために、敵軍全滅を鉄則として戦術を考えていきたい。

見るべきポイント

- 勝利条件
  - 敵を全滅させるのか? P.68
  - 守るべきユニットはあるか? P.57
- プレイヤーターン
  - どこで交戦するか? P.66
  - 移動
    - どの敵から叩くべきか? P.59
  - 攻撃
    - 命中率をあげるには? P.63
    - 敵の反撃を防ぐには? P.64
    - オーナーポイントを稼ぐには? P.68

# SETTING UP CASE STUDY
## 状況に応じたセットアップ

Step of the Battle / SETTING UP CASE STADY / APPLICATION OF ACTIVE POINT / SETTING UP HONOR SHLL

**衛星情報で敵軍の情報を確認したら、兵種や戦場地形に合わせて自軍の機体をセットアップ。有利な装備で戦闘に臨むようにしよう。**

## STEP 1 敵軍の兵種／装甲に応じたセットアップ

### 1 航空機がいる場合は対空用の武器が必要

アロルデシュの陸軍部隊には、[illegible]として航空機が配備されることが多い。アーリーバードで何よりも確認したいのが、この航空部隊の有無である。航空部隊には、格闘武器や火炎放射器はもちろん、通常のミサイルやロケットさえ届かないので、対空用の武器が必要となるのだ。特に格闘型のヴァンツァーは、攻撃に参加するどころか、反撃する手段もなくなってしまうため、マシンガンか対空用のロケットなどを必ず装備させるように。




↑キャノンやライフルよりも、素直に対空ミサイルをつけるほうが、相性的に命中率が高くなる。

#### ▷対空兵器

- 近距離用
  - マシンガン
  - ショットガン
  - ライフル
- 近/遠距離用
  - キャノン
- 遠距離用
  - 対空ミサイル
  - 対空ロケット

#### 敵ユニットの機種

**①ヴァンツァー**



ボディ、レッグに、アーム2つの、計4パーツからなる歩行型兵器。ただし巨大な多脚型ヴァンツァーは、ボディとレッグの2パーツのみ。

**②戦車／装甲車**



ボディとレッグの2パーツからなる。ザコ敵といった感じで、装甲も大したことはない。攻撃をしかけずに、ロックオンするのみの車両もいる。

**③戦闘機**



パーツはボディのみなので、破壊しやすい。ただし、対空武器と一部の陸戦武器でしか攻撃できない。アタッカーとガンナーの2系統いる。

### 2 敵の装甲属性と異なる武器を選択せよ

敵のパラメータを確認する際は、機体の装甲属性を必ずチェック。配備されているヴァンツァーは[illegible]ージごとにほとんど同じ機種なので、なるべく敵の装甲属性と異属性の武器を選ぶようにしよう。同属性の武器では、破壊力が削がれるのだ。

**●属性が同じ場合**



↑耐火炎装甲の敵に火炎放射器を使うと、補正がかかってダメージが小さくなってしまう。

**●属性が異なる場合**



↑同じく耐火炎装甲の敵に、貫通属性のマシンガンで攻撃した場合、補正はかからない。

#### ▶耐貫通装甲に適した武器

- 火炎放射器
- バズーカ
- ミサイル
- ロケット
- パンチ
- ロッド
- ナックル

#### ▶耐衝撃装甲に適した武器

- マシンガン
- ショットガン
- ライフル
- 火炎放射器
- グレネード

#### ▶耐火炎装甲に適した武器

- マシンガン
- ショットガン
- ライフル
- キャノン
- パンチ
- ナックル
- ロッド

#### 敵ユニットの攻撃タイプ

**▷ファイター**
【特徴】いわゆる格闘タイプ。一撃の破壊力が大きく、腕1本もっていかれることもしばしば。
【武器】パンチ、ナックル、ロッドなどの格闘武器を装備。まっさきに倒してしまいたい。

**▷アタッカー**
【特徴】いわゆる近距離タイプ。ヴァンツァー、車両、戦闘機を含め、いちばん数が多い。
【武器】マシンガンなどの近距離武器。ライフルは意外に少ない。たまにキャノンなどを持つことも。

**▷ガンナー**
【特徴】いわゆる遠距離タイプ。反撃を受けずに攻撃できるのが脅威。
【武器】ミサイルやロケットを装備。たまにマシンガンを持っていることもある。

**▷コマンダー**
【特徴】レベルが高いので早めに倒したい。スーパー、ベテラン更にレベルの高いユニットも登場。
【武器】格闘、近距離、遠距離、パイロットの得意分野によってタイプが異なる。

**▷リペアマン**
【特徴】傷ついた味方を回復してまわる。装甲はちょろいので、さっさと破壊してしまおう。
【武器】まれに、火炎放射器などで反撃してくる生意気なやつもいる。あなどれない。

# STEP 2 勝利条件に応じたセットアップ

## 1 守るべきユニットがいる場合

守るべきユニットがダメージを受けても、リペアで回復させることはできない。そのため基本的には、護衛するユニットに寄り添って、敵から護りつつ戦うことになる。まずは、守るべきユニットが不動なのか、自主的に移動するのかを確認。状況に応じて装備を整えるのだ。

### 守るべきユニット自身が移動するとき

**●移動力重視のセットアップ**

ユニットが移動する場合は、こちらも移動力を優先した機体を用意。引き離されて、ユニットが孤立してしまうことがあるからだ。出力の高いボディに軽めの手足をつけて、出力比を大きくしよう。





**パーツは軽いものを**

ボディはいちばん出力の大きいもの。手足は軽いもの。

**バックパックで出力アップ**

出力が上がるものを装備して、回避率と移動力を高める。

**移動地形に適したパーツを**

地形を見て、移動に支障をきたさないレッグをつけよう。

### 守るべきユニットが不動のとき

**●耐久力重視のセットアップ**

ユニットが不動の場合、敵部隊との混戦が予想される。装甲はできるだけ固くしておこう。また、接近される前になるべくダメージを与えるべきなので、射程の長い遠距離武器を装備するようにしたい。





**HPとDFが高い装甲を**

数値のバランスを見て極端にマイナスにならないように。

**バックパックにリペアをしこたま**

弾切れしそうな場合は、予備の弾倉も持つようにしたい。

**遠距離からも攻撃可能に**

射程を考えると、ミサイルかロケットあたりが最適か。

**地形とレッグパーツの相性**

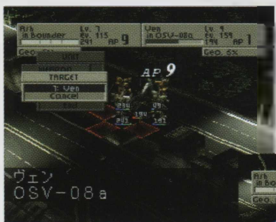
レッグパーツの形によって、移動しやすい地形としにくい地形がある。キャタピラや車輪タイプのレッグなどは、段差のある場所だと移動力が減ってしまうのだ。段差の多いステージでは2足か4足歩行型のレッグ、開けた場所ではキャタピラ・車輪が有利である。



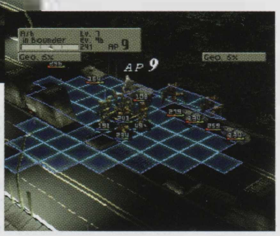

## 2 ボスを倒すと敵が逃げる場合

経験値を稼ぐためには、勝利条件が何であれ敵軍を全滅させるのがセオリー。そこで、司令官を撃破すると敵軍が敗開してしまうステージの場合は、逃げる敵部隊を追撃しやすい機体が必要となる。理想は機動力の高いヴァンツァー。ただし司令官クラスは攻撃力が高く、装甲が薄いと一撃で破壊されてしまう。基本は上記の耐久力重視のセットアップで、手足のパーツはやや軽めのものを装着。後半に備えてなるべく出力比を稼ぐのだ。

**●前半は猛攻に耐えて…**

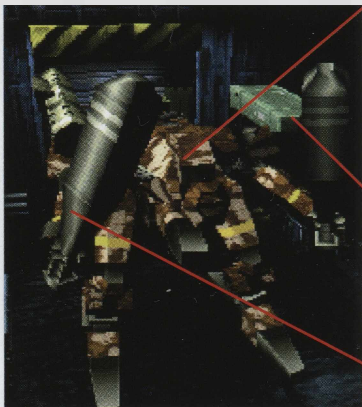



←ボスを囲んでしまっても、周りにいる敵部隊からダメージを受ける。こまめに回復するために、リペアとリバースは欠かせない。



→ボスを倒したら一転、重い装備をかなぐり捨てて機動力をアップさせる。そのため、貴重な武器などは装備しないほうがベター。

**●後半は追撃できる装備を**



**重装備に耐える出力の高いボディ**

耐久力ももちろんだが、出力についても考慮。持ち物が多くなるので、出力が低いと重量オーバーになってしまう。

**ボスの体力を削るための遠距離武器**

隣接攻撃は反撃を食らうとイタイので、できるだけ遠距離から攻撃しておくこと。バズーカやキャノンでも構わない。

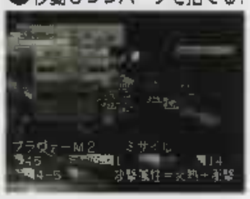
**ボディを狙うための格闘仕様**

上半身を狙って効率よく倒すため、片手は格闘武器かパンチ内蔵アームにしておく。

**ボスを倒したら変身**

重い武器を捨てながら敵を追撃。バックパックも空になったら捨ててしまえ。

**●移動しつつパーツを捨てる!**





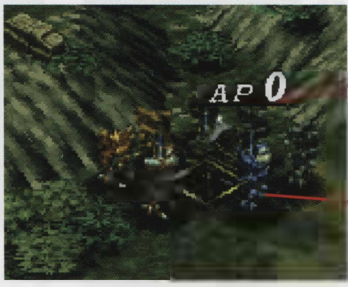

戦術の醍醐味は、自軍の被るダメージをいかに抑えて勝つかということ。APシステムを利用した、効率のいい戦い方を考えていこう。

## STEP 1 移動と攻撃

### 反撃を防ぐため敵のAPをゼロにしてから攻撃

戦闘が始まったら、とにかく敵を囲むように進軍していくのが基本。むやみに攻撃すると手痛い反撃がくるので、敵ユニットのＡＰをゼロにすることから始めるのだ。ＡＰさえ無くなれば、敵ユニットは裸になったも同然。攻撃も反撃もできなくなるので、やりたい放題攻撃してやろう。なお、この囲み作戦を実施するためには、ユニットの一騎駆けは厳禁。常にまとまって行動するように心がけるべし。

●囲んでAPを0にすると




反撃をうけない

MERIT 1

次ターンで敵が攻撃できない

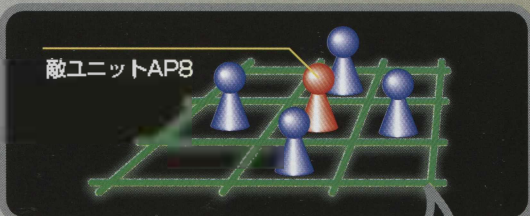
MERIT 2

↑敵ユニットが強ければ強いほど、囲み戦法が意味を持つ。反撃を受けて大破する危険がなくなるのだ。

## 進軍の手順 －基本－

### 敵ユニットの四方を囲むように移動

隣接すればＡＰを２ずつ減らせるので、四方を取り囲めば計８Ｐ減らすことができる。近くに友軍がいると、減らしたＡＰが支援効果で増えてしまうので、なるべく引き離してから囲むようにしたい。







↑斜めのマスも取り囲めば12Pまで減らせる。敵のAPが12を上回る場合は、64ページからの対処法を見て欲しい。

### 囲んだターンでは攻撃しない

当然ながら、囲んだターンは決して攻撃しないこと。ここで攻撃をしかければ必ず反撃を食らうからだ。あくまでも敵のＡＰをゼロにするのが目的なので、次ターンまでヘタに手出ししてはいけない。

●次ターンまで待って




←隣接した時点でＡＰが減るわけではないので、この段階では敵のＡＰが残っている。攻撃するなら遠距離武器で。

●APが0になってから攻撃




→次ターンになれば囲まれたユニットのＡＰがなくなるため、反撃される心配もなくなる。攻撃しほうだいだ。

#### LEVEL UP なるべく格闘ヴァンツァーで囲むこと

敵を１体ずつおびき出して囲むのが理想的なのだが、そんな甘いことが許されるステージはそうそうない。敵も小隊で行動しているので、１体のユニットを囲んでいる間に、他のユニットが容赦なく攻撃してくるのだ。そこで、敵に反撃することを考えて、囲み役には格闘ヴァンツァーを持ってくるようにしよう。格闘攻撃は消費ＡＰがゼロなので、より多くの敵に反撃することができるのだ。

## どの敵から囲めば良いのか？

攻撃を封じたい敵、つまり攻撃力の高い敵から囲むようにすること。攻撃力と命中率の低いザコ敵を囲むのは、はっきりいってムダ。ザコの車両などは反撃で破壊してしまうほうがいい。

### 敵の代表的な部隊編成例




後半になるほどよく見かけるようになる組み合わせ、アタッカーとファイターの3機部隊。アタッカー1機、ファイター2機だと手強い。



大型ヴァンツァーとその取り巻き。近くにリペアマンがいることがしばしば。取り巻きはヴァンツァーよりも車両や戦闘機部隊のほうが多め。




車両ユニットだけで構成された部隊。アタッカーだけの場合は撃破しやすいが、ガンナー集団だと、遠距離から狙われ続けるのでやっかい。

### 攻撃をくらうとイタい敵を優先




1 レベルの高いユニット

平たくいうと、ヴェン、コマンダー、ベテランの3強。レッグパーツなどを攻撃してる余裕はないので、レベルの高い格闘ユニットで囲むのがベスト。APをゼロにしないかぎりは、手出しは無用。




2 ファイター

囲みきれずに攻撃を受ける場合を考慮し、100以上のダメージを100に修正するCOMスキル、LPD SYSTEMをつけたヴァンツァーで囲むとよい。持ってない場合は、必ずリバースを携帯すること。




3 アタッカー

敵がマシンガンかショットガンを持っているなら、20以下のダメージが無効になるSPD SYSTEMをつけて臨みたい。持っていない場合は、出現率が高い耐貫通属性のシールドを装備すること。

## 次ターンで必ずとどめを刺す

とどめを刺さないまま放っておくと、進軍は遅れるわ、敵の援軍に攻撃されるわとロクなことにならない。付近にリペアマンがうろついている場合はなおさら。回復される前に決着をつけたい。

### ●中途半端にHPを削った敵を放置しない




←残りHPが少なかろうが、敵はきっちり攻撃してくる。瀕死の敵から攻撃を受け続けるのはバカバカしい限り。着実に数を減らすようにしよう。

#### HELP 両アームを破壊しても安心できない

両腕さえ破壊してしまえば攻撃されることはないので、ある程度は放っておいても平気。ただし、中にはボディに内蔵武器を仕込んでいるヴァンツァーもいる。エネミーターンで予想外の攻撃を食らわないように、ボディの内蔵武器の有無は必ず確認しておくようにしたい。




←内蔵武器は威力が高めなので、見逃さないように。

## 次の敵ユニットを囲む

あとはひたすら1～3を繰り返して、敵軍全滅を目指す。APをゼロにした敵のとどめは後続のユニットに任せ、囲み部隊はすぐさま次の標的にとりかかる、というのが最も美しい進軍法だ。

### ●遠距離ヴァンツァーは移動しながら攻撃




←囲み部隊に遠距離ヴァンツァーが参加している場合は、常に攻撃の射程をチェック。届く範囲内に敵がいたら、必ず攻撃して経験値を稼いでおくこと。

#### HELP 遠距離ヴァンツァーは先行部隊の後を追う形で進軍

味方ユニット数に余裕があるなら、遠距離ヴァンツァーは前線に出さないほうが望ましい。敵に反撃して格闘など別系統のレベルが上がると、遠距離のレベルが育ちにくくなるからだ（19ページ参照）。遠くから援護射撃に専念させよう。




**他のヴァンツァーを狙うのもよい**

前衛部隊が囲んでいる敵ユニットを狙撃させるのが基本だが、近くにリペアマンや車両がいるならそちらを優先。HPが少ないので一撃で倒しやすいからだ。

# 進軍の手順2 －応用－

## CASE1 自軍の配置が分散しているステージの場合

### あえて合流するのが基本

ステージによっては、自軍の初期配置が二手や三手に分かれている場合がある。ここで問題になるのが、部隊を二手に分けたまま進軍するのか、いったん合流するべきかということ。二手に分けた場合、1部隊のユニット数は約5機。敵の1小隊は最低でも3機で構成されているので、囲み戦法をとってもかなりのダメージを覚悟せざるをえない。あえて危険をおかすよりも、合流してから各個撃破していくほうが、結果的に自軍のダメージを抑えられるのだ。

●時間はかかるが安全




←間に山があろうが谷があろうが、いったん合流。全ユニットで敵1小隊すつやっつける。攻略時間はかかるだろうが、リペアを大量消費しても追いつかない事態になるよりはマシ。

### 力押しする場合のおすすめ編成

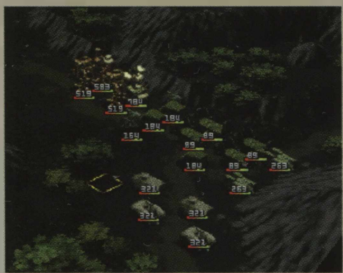
二手に分かれたまま強行突破するつもりなら、ユニットの種類が偏らないように気を配ること。各部隊ごとに、敵に切り込むユニット、遠距離からＨＰを削るユニット、回復アイテムを使うユニット、というふうに役割分担を決めてから、配置を考えるようにしよう。進軍する順番は下記を参照してほしい。




## 敵の編成と戦場の地形によっては合流しなくてOK

### 1 敵の主力が車両部隊のとき

目の前にいる敵部隊が車両や航空機なら、ユニット3機くらいでも崩しやすい。二手といわず、三手くらいに分かれても差し支えないので、倒しながら合流していこう。

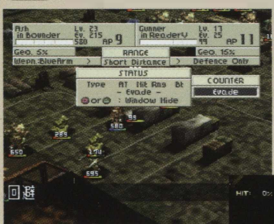


←車両の場合は格闘ヴァンツァーでほぼ一撃。航空機は、対空ミサイルをつけた遠距離ヴァンツァーに任せればいい。

### 2 近くにいる部隊がガンナーのみのとき

当面の敵部隊がすべてガンナーで、接近してくる援軍部隊もいない場合。正面から攻めてもひどいダメージは受けない。ただし、ガンナーが近距離武器を装備している場合は別だ。

### HELP 近距離武器を持っていなければ囲む必要はない




近距離武器を持っていなければ反撃されないので、近くにいるヤツからやっつけてもＯＫ。持っていたら、ショートのレベルをチェック。高い場合は痛い目にあうので囲んでから倒そう




**リペアマンも反撃の可能性は低い**

リペアマンは近距離武器を持っていても、反撃せずに回避することが多い。試しに1回攻撃してみて反撃しないようなら、レベルの低いユニットに攻撃させるとよい。

### 3 狭い道路を一列縦隊で進む必要があるとき

狭い通路の先に敵部隊が待ち受けている場合、最前列のユニットに攻撃が集中してしまう。敵にベテランのガンナーがいると事態は最悪で、延々と攻撃を受け続けるハメになる。この手の地形で戦う時は、別動隊を派遣してはさみ撃ちにするとよい。




←モタモタ進んでいると、ヴェンが遠距離攻撃をしかけてくる。反対側の通路から回り込む部隊を作るべきだ。




→市街のステージでは、自軍も敵軍も渋滞しがち。ここも部隊を二手に分けて、別の通路から進ませるとよい。

# CASE 2 自軍ユニットの編成がかたよっている場合

## 最もバランスのよい編成は 格闘5、近距離4、遠距離3

本書では、格闘、近距離、遠距離がほぼ同数の、バランスの良い編成をおすすめしている。しかしプレイヤーの好みや、参加パイロットのラインナップによっては、編成が片寄る場合も出てくると思う。編成によって進軍の方法もある程度は変わってくるので、ステージ序盤などは以下の例を参考にしてほしい。

### 近距離ヴァンツァーが多い編成

**メリット**

**どんな敵ユニットにも攻撃可能**

近距離ヴァンツァーは、比較的バランスの取れたユニットなので、さほど問題はない。対空対策はマシンガンやショットガンでOKだし、弾数制限も1人1個予備弾倉を持てば困ることはないだろう。

**デメリット**

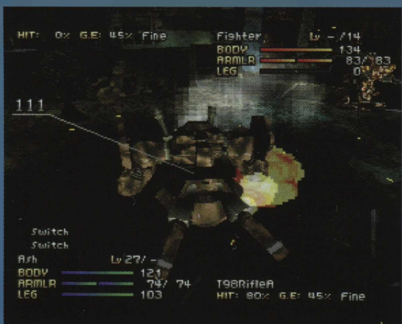
**とどめをさすまでに時間がかかる**

マシンガンやショットガンなど連発するタイプの武器が多く、攻撃部位が分散するのがネック。単発のライフルを使っても足に命中したりと、何とももどかしい。短期決戦に向いているとは言い難い。

**作戦**

**先陣をきるユニットにはライフルを持たせる**

ショートのレベルが低いうちは、数撃ちゃ当たるのマシンガンを装備させて撃ちまくる。レベルが上がってきたユニットから、ライフルにチェンジ。命中率と破壊力の高さを生かして、斬り込み隊長にするのだ。




←ライフルで敵のHPを大幅に削ったあと、マシンガンを持ったユニットにとどめをささせる。

### 格闘ヴァンツァーが多い編成

**メリット**

**ボディを破壊しやすく短時間で決着をつけやすい**

格闘攻撃は威力が大きいうえ上半身しか狙わないので、敵のボディを壊しやすい。敵の数が多い時や、早解きをめざしている場合は、ほとんどのユニットを格闘ヴァンツァーにしてしまうといい。

**デメリット**

**攻撃が後手に回るのでリペアが必要**

攻撃の発生が遅いため、すべて後手後手にまわってしまう。敵が近距離攻撃を選択した場合、こちらから攻撃しても、敵の反撃が先になるのだ。ファーストのスキルをつけていても、ちょっと苦しい。

**作戦**

**HPが少ない車両ユニットを先に倒す**

上半身を狙うという特性を生かして、装甲の薄い車両部隊から倒していく。レベルがずば抜けて高いユニットがいれば、リペアを持たせて一騎駆けさせてもOK。他のユニットで敵のヴァンツァーを叩くのだ。




←特にアタッカーの車両はうっとうしい存在。ちくちく攻撃され続けないように早めに倒そう。

### 遠距離ヴァンツァーが多い編成

**メリット**

**反撃されずにHPを削れる**

遠距離のメリットは、攻撃しても反撃を受けずに済むこと。射程の長いミサイルを使えば、接近される前に敵を破壊することもできる。ロングのレベルが低いうちは、命中率の高い武器を選択しよう。

**デメリット**

**一斉に弾切れしやすい**

全員で撃ち続けていると一斉に弾切れして、ムダなターンを過ごしたりする。また、攻撃するだけでAPを6も消費するので、敵部隊との距離を確保するのが困難。弾倉を持つため足も遅くなりがち。

**作戦**

**敵の数が多いうちは、後退しながら攻撃**

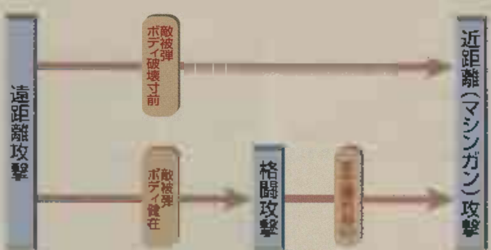
敵に対して2列横隊、列の間を広く取った陣形で挑む。敵の接近に合わせて、ミサイル、ロケット、バズーカ…と、射程距離で武器を使い分けること。攻撃した列は次ターンで後退に専念させ、後列が攻撃をしかけるようにする。接近される前に大ダメージを与えておくのだ。




←早い話が火縄銃時代の鉄砲隊戦法。苦戦は必至。遠距離主体の編成自体おすすめできない。

### HELP 遠距離武器で敵のHPを減らし格闘、近距離でとどめをさすのが基本

もっとも効率のよい攻撃法は、遠距離攻撃で敵の体力を削ってから、接近してとどめをさすというパターン。敵のボディが壊れる寸前なら、攻撃発生の早い近距離攻撃で、反撃される前にとどめをさす。ボディがバリバリ健在なら、格闘攻撃で破壊してしまうのだ。近距離武器はマシンガンが使いやすい。



## CASE3 敵の応援部隊が近づいてくる場合

### 応援部隊と引き離すように誘導しながら戦う

敵の小隊を相手にしている時に、別の一隊が接近してくる場合がある。合流されてしまうと相対する数が一気に増えるので、とても厄介。援軍が到着する前に当面の敵を倒せそうにないと見たら、援軍の進行とは逆方向に誘導していこう。

### 追いつかれる前に撃破するのが理想

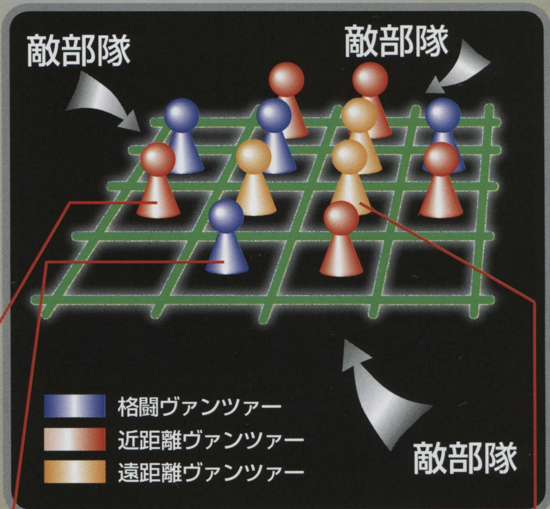



←戦闘開始直後の敵ターンで、2部隊以上が動き出したら要注意。各部隊の機動力、自軍までの距離を目算すること。同時に相手にしないように。

## 追いつかれて挟み撃ちにされたら

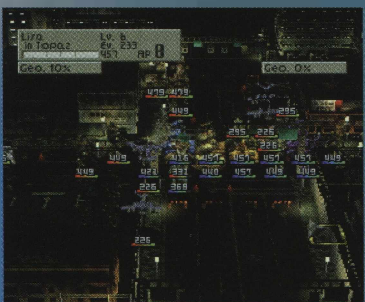
### 格闘、近距離ヴァンツァーで円陣を組んで迎撃

運悪く敵に追いつかれてしまった時は、装甲の固いユニットを前衛に出して迎撃。2方向以上から挟み撃ちされた場合は、この壁役ユニットで円陣を組み、中に装甲の薄いユニットやレベルの低いユニットを配置するのだ。壁役は格闘と近距離ヴァンツァー、中には遠距離ヴァンツァーを置いて、攻撃補助や回復役に徹させよう。




#### 前衛は敵が近づいたら囲むように散開

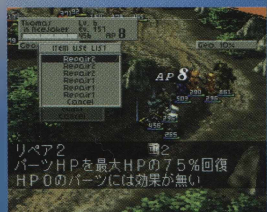
敵が間近に迫ったら散開して1機ずつ囲む。ただし、本陣から離れ過ぎてはダメ。壁をおろそかにすると、内部のユニットが危険にさらされてしまう。サッと囲んでとどめをさしたら、ササッと速やかに元の位置に戻ること。くれぐれも深追いしないように。



←2スクエア以上離れていたらムリに囲まない。一撃お見舞いされるのは覚悟の上で、引きつけてから散開するようにしよう。

#### 回復と遠距離攻撃を担当

円陣内から敵を狙撃。リペアや弾倉を持たせて、壁役の回復や弾込めも担当。基本的には不動だが、敵の数が減ってきたら囲み部隊に参加させても構わない。オーナーポイントを稼がせたいユニットがいたら、ロケットでとどめをささせるとよい。




↑挟み撃ちを予測した時点で、壁役の回復アイテムを預けておくとよい。

#### 格闘で減らして、近距離でとどめ、が基本

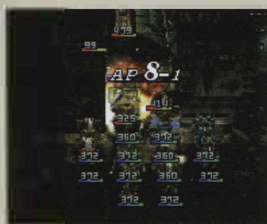
不利な状況をくつがえすために、できるだけ早く敵を倒すようにしたい。レッグまで狙う近距離攻撃はパス。格闘攻撃でボディとアームを集中攻撃しよう。ボディのHPが残り少なくなったら、マシンガンで最後の一撃だ。



←せっかく減らしたのに、ライフルが外れたら身もフタもない。

#### HELP 敵の進軍ルートがわかるなら地雷で足止めせよ

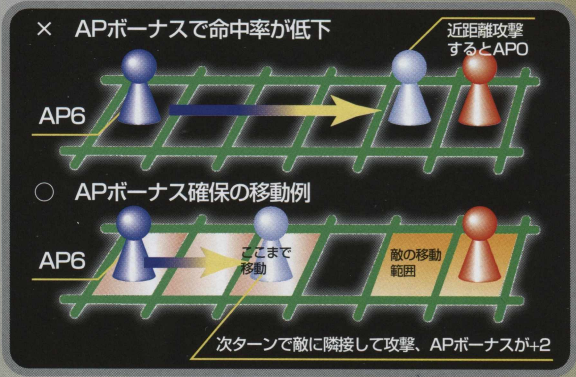
敵の侵攻ルートがばっちり分かる場合は、地雷を仕掛けておくのも手。地雷を踏むとレッグパーツが大破して、1スクエアずつしか進めなくなるのだ。特に市街戦の場合は、道が狭いので成功しやすい。



# 攻撃する際の留意点

## APボーナスを確保せよ

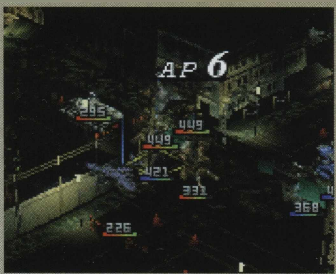
攻撃に必要な分を差し引いたあとの余剰ＡＰは、ＡＰボーナスとして命中率に加算される。このＡＰボーナスがゼロになると、命中率がいっきに20％近くダウンしてしまうのだ。90％が70％になるくらいならともかく、60％が40％になると大きな違いが出てくる。移動と攻撃でＡＰを使い切るようなら、攻撃は断念。次ターンでＡＰボーナスが加算されるよう、敵の近くに移動するのみにとどめよう。




## APを稼ぐ方法

### ユニットを孤立させない

敵に囲まれるとＡＰの回復量が減少してしまう。四方を囲まれたりしたら、ＡＰボーナスどころか攻撃すらできない。敵の数が多い場合は、特に単独行動は厳禁。味方と一緒に進軍して、支援効果を受けよう。




←58ページで紹介した戦術を使っていれば、孤立するような状況にはならないはず。とにかく集団で移動するのが基本。

### HELP どうしても単独行動させたいなら最強ユニットを作れ！

装甲が固く、ダメージを無効化し、反撃パンチ一発で敵を葬る。そんなユニットならノープロブレム。レイブンを入手したら、この夢の無敵ユニットを作ってみよう。必要なのは、モード５までクロックアップしたグアナコと、ファイトのレベルが30のパイロット。この３つがそろえば、歩く最終兵器誕生だ。




### COMスキルで消費APをおさえる

コンピュータが持つＣＯＭスキルの中には、攻撃する際や攻撃を受けた際に消費するＡＰを削減するものがある。製造会社のサービスでクロックアップしてもらうため手間がかかるが、それだけの価値はあるので試してみてほしい。




←クロックアップサービスはネットワークで受けられる。製造会社のアドレスを入手したら、すぐにアクセスしてみよう。

**AP消費をおさえるCOMスキル**

| スキル名 | 効果 | 取得するCOM |
|---|---|---|
| AUTO SIGHT(S) | レベル2／消費近距離攻撃APがゼロになる | モーティブ |
| AUTO SIGHT(L) | レベル2／消費遠距離攻撃APが3になる | レゲンデ |
| AUTO DEFENSE | レベル2／攻撃を受けてもAP消費しなくなる | オンラッシュ |

### APを保護するオーナースキルをつける

ＡＰ確保系のオーナースキルを覚えるパイロットを育てる（育て方は68ページ参照）。ＡＰに影響を及ぼすものは、オーナースキルの中でもかなりレベルが高い。後半にならないと身につかないが、あれば圧倒的に有利だ。なお、敵のAPを減らす効果のあるスキルもある。



←オーナースキルの効果範囲は、周囲１スクエア四方。前衛ユニットのすぐ後ろに配置するようにしよう。特にＡＰＢ支援がおすすめ。

**APを保護するオーナースキル**

| スキル名 | 効果 | 取得パイロット |
|---|---|---|
| APB支援 | 味方ユニットが攻撃する際、自分のAPをAPボーナスとして加算する | ジョイス（350P）<br>ロズウェル（350P） |
| APプラス | 周辺の味方ユニットのAP回復量を+2する | エイミア（350P） |

## 敵のAPを0にできなかった場合の対処

### 敵のAPが残る状況

#### 残ったAPは攻撃で減らす

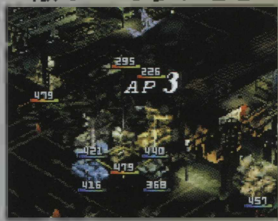
囲みきれずに敵のＡＰを残してしまった場合はどうするか。これは、ひとえに攻撃して減らすしかない。１回攻撃を受ける毎に、ユニットのＡＰは２ずつ減っていく。攻撃して残りのＡＰをゼロにしてから、あらためてゆっくり料理しよう。

①囲みきれなかったとき



←たまに、敵ユニットの廻りにガレキなどの障害物があって隣接できないという場合がある。

②味方の総出撃数より敵のAPが多いとき

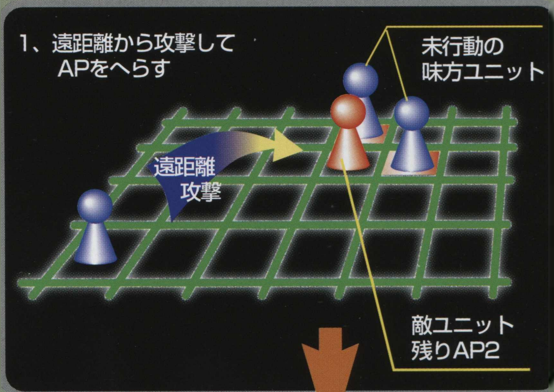


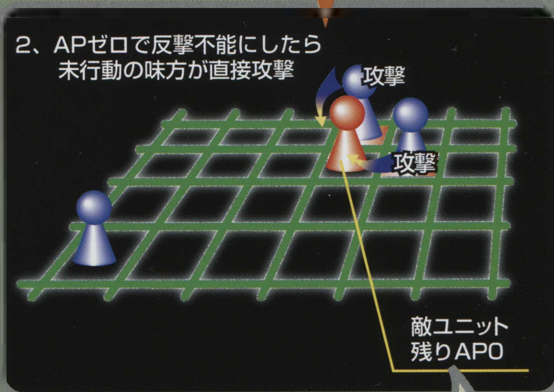
←中盤で見るパターン。出撃ユニット総動員で囲んでも、敵のＡＰのほうがまだまだ上。

### 対処1

#### 遠距離攻撃をすればノーダメージでAPを減らせる

ＡＰを減らす場合は、反撃を受けない遠距離攻撃で。敵のＡＰがゼロになってから、未行動の格闘や近距離ヴァンツァーでとどめをさすようにしたい。なお、遠距離ヴァンツァーが多い編成の場合は、この方法を応用すれば、囲まずに敵のＡＰを無くすことも可能だ。




●遠距離攻撃は当たらなくてもかまわない



↑攻撃を仕掛けられた時点でＡＰは減少する。１発も命中しなくてもちゃんと減るので、レベルの低いユニットでもＯＫ。

**本書のおすすめ編成では、遠距離ユニット3機**

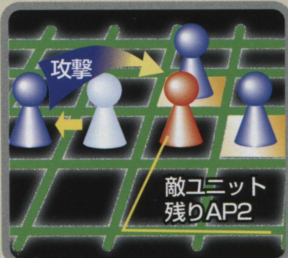
**1回の攻撃でAPを2ずつ減らせるから、2×3機で計6Pまで削れる!!**



←攻撃で６Ｐ削れるなら、10Ｐの敵ユニットの場合は、２か所隣接してしまえばよい。

**射程1-2の武器をもったユニットを入れておくと便利**

ミサイルやロケットだと、射程を調節するのがちょっと面倒。囲み部隊の中にバズーカかキャノンを持ったユニットがいれば、１スクエア後退するだけで遠距離攻撃できる。本書のお薦め編成だと、ジョイスの役割か。



# それでもAPが残っているとき

## 対処2

### 先制攻撃できるユニットで攻撃

反撃覚悟で攻撃する場合は、できるだけ被害を受けにくいユニットで臨む。まず第一に先制権を取れること。近距離ヴァンツァーなら問題ないが、注意すべきは格闘ヴァンツァー。敵が近距離攻撃を選択した場合、先に攻撃されてしまうからだ。第二は攻撃力が高い武器を持っていること。ボディを破壊できるくらいのやつだ。この2つの条件が揃えば、うまくすると敵を一撃で破壊することが可能になる。

- 敵の攻撃が格闘なら
  - 近距離武器で攻撃
  - 格闘武器で攻撃
- 敵の攻撃が近距離なら
  - 近距離武器で攻撃

#### 残りAPが1以上のファイターはほとんど反撃してこない

HELP

格闘攻撃はAPを消費しないので、ゼロになろうが反撃できるはず。しかし、敵のファイターは後半になるにつれ、ほとんど反撃してこなくなるのだ。APが1残っていても、ファーストのスキルをつけていても、なぜか回避行動を取ることが多い。




↑敵のファイターのAPが1になったら、ほぼ安心と覚えておこう。ただし100%確実ということではないので、過信は禁物。序盤及び、エース訓練イベントのファイターは、反撃することのほうが多い。

### ダメージを受けにくくするバトルスキルをセットしておく

上記の条件を満たすユニットに、さらにバトルスキルをつけておけば安心度はアップ。自分が攻撃した時点で戦闘を終わらせるヒット&アウェイ、盾回避可能な攻撃をすべてシールドに命中させるシールドウォール、敵の攻撃の最初の何発かを避けるファインドアウトなどがおすすめ。連鎖確率をアップさせる、フェイントやデッドアングルもつけておきたい。

**近距離タイプ**

- ファースト ・右記参照
- ヒット&アウェイ ・右記参照
- ファインドアウト ・右記参照
- シールドウォール ・右記参照
- リーサルショット ・弾丸の命中したパーツを破壊
  - ボディファースト ・1発目が必ずボディに命中。チェーンして威力を発揮
- テラーショット ・一定の確率で敵をテラー状態にする

**格闘タイプ**

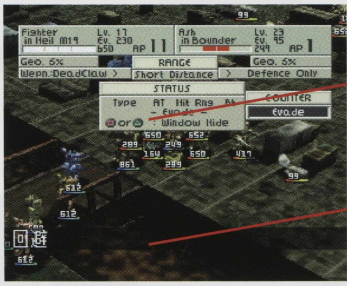
- ファースト
  ・先制攻撃権を得る
- ヒット&アウェイ
  ・自分の攻撃終了後、戦闘終了
- スタンパンチ
  ・敵を一定確率でスタンさせる
- ファインドアウト
  ・最初の何発かを絶対に回避
- シールドウォール
  ・盾回避可能な攻撃をガード
- ブラストブロー（メイランのみ）
  ・攻撃が命中したパーツを破壊
- クルセイダー（コーディのみ）
  ・クリティカル&スタン効果
- カウンターブロー
  ・敵の攻撃に割りこむ

# STEP 2 回避と反撃

## APの残量が多いほど、回避成功率、反撃命中率は大きい

回避にも反撃にもやっぱりAPは関わってくる。残りAPが多いと回避の成功率が高いのだが、体感的にはそれほど明確に感じられない。しかし残りAPが2からゼロになったとたんに、顕著に現れてくるのだ。命中率たかだか40%くらいの敵のヘロヘロ攻撃が、当たること当たること。反撃に関してはもっとシビアで、ゼロになると発動すらしなくなる。反撃のタイミングは、残りAPの量を確認しつつはかるようにしていきたい。

## APがゼロになると




↑回避の成功率が下がると、レベルの低い敵にさえ大ダメージを食らう。特に敵の数が多いときは注意。

**攻撃をほとんど回避できない**
DEMERIT 1

**反撃すらできない**
DEMERIT 2

## 回避成功率を上げるには

### 出現率が高く、大きいシールドを装備

シールドの性能は回避率には関係ないが、ダメージを防ぐという点で回避の要素の一種と見なすことにする。選ぶポイントは、出現率の高さと大きさ。出現率が低いと、シールド防御を選択してもなかなか現れてくれない。また、小さなものより大きなもののほうがカバーする範囲が広いので、購入する際には、なるべく肩全体を覆うものを選ぶようにしよう。



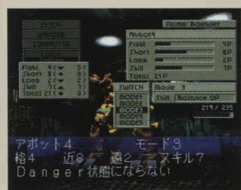






### 機体バランスが下がると回避率がダウンする

ヴァンツァーには、機体バランスという裏パラメータがある。攻撃で一定以上のダメージを受けると"DANGER"と表示されることがある。この表示が出るたびに、機体バランスが低下していくのだ。低下すると回避率がどんどん悪くなっていくので、COMスキルで調整しよう。




←バランスアップのCOMスキルは、入手しやすい

### 機体の出力比を上げる

機体が軽ければ攻撃を回避しやすくなる。出力の大きいボディに軽い手足をつけて、出力比を稼ごう。出力アップのバックパックをつければ、さらに完璧。

- ●BODY 出力が大きいもの
- ●ARM ●LEG 軽めのもの
- ●BACKPACK 出力がプラスされるもの

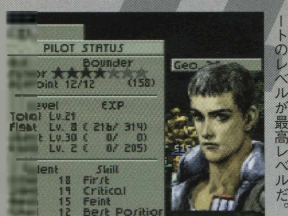
### 障害物がある地形で戦う

障害物がある場所は地形効果が高い。地形効果が高いと回避率もアップする。攻撃を仕掛けられた側の地形が影響するので、ビルや森など常に地形効果の高い場所を選びながら移動するようにしよう。




### 得意分野を育ててパイロットをレベルアップ

最高レベルとは総合レベルではなく、いちばん秀でたレベルのこと。このレベルが敵の攻撃レベルより高いほど避けやすくなる。能力平均化は、ここでも弊害を及ぼすので注意（19ページ参照）。




←この場合、いちばん高いショートのレベルが最高レベルだ。

# 効率のよい反撃法

## 敵の動きを予測して反撃するユニットを選ぶ

どの敵の攻撃を避けてどの敵に反撃するかは、あらかじめ見当をつけておいたほうがよい。ターンをこなすうちに、敵のどの部隊から動き始めるのかが分かってくるので、APを温存すべきかどうかを判断するのだ。

### APの無駄使いは禁物!!



↑反撃はしどころを考える。手を出す相手をまちがえると、イザという時に回避さえ期待できなくなる。

### HELP 1回の反撃で消費するAP

まず敵に攻撃をしかけられた、という時点で2AP消費。その後、反撃に選んだ攻撃方法によって、格闘ならゼロ、近距離ならさらに2AP消費する。反撃用のAPが差し引かれた時点でゼロになると、APボーナスがつかないため、はなはだ命中率が悪くなるのだ。

**●格闘で反撃したとき**
(-2AP)+(0AP)
→2AP消費

**●近距離で反撃したとき**
(-2AP)+(-2AP)
→4AP消費

## 反撃をひかえるべき状況

### CASE1 レベルの高いユニットに攻撃されそうなとき

レベルの高いユニットの攻撃が予想される場合は、他のザコに反撃するのはやめてAPを温存しておこう。APを使いきってしまうと、回避率が悪くなってしまうからだ。

ヴェン



ベテラン

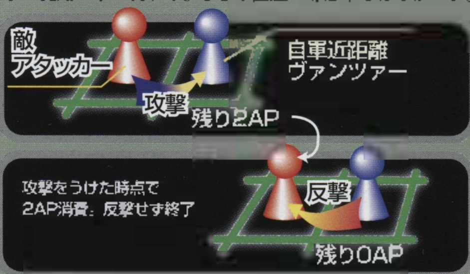


コマンダー



### CASE2 攻撃を受けた時点でAPがゼロになるとき

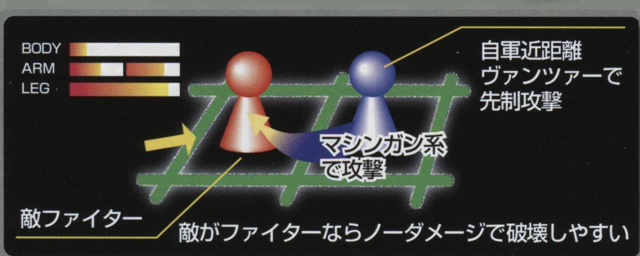
残りAPが2の場合は反撃で近距離攻撃を選べるが、これが日の目を見るのは、敵の攻撃よりこちらの反撃が早かった場合のみ。攻撃されてAPがゼロになると、選んだ反撃は発動せずに終わる。ならば回避に専念するほうがマシ。




## 反撃すべき優先順

### ボディのHPが少ない敵

敵のファイターが攻撃をしかけてきた場合、近距離武器で反撃すれば先に攻撃できる。敵のボディのHPが少なければ撃破できる可能性が高いので、こういったチャンスは絶対に見逃してはいけない。反撃の際は連発武器を選ぶこと。




### AP残量が少ない敵

攻撃した時点でAPがゼロになるなら、命中率はガタガタと見ていい。避けるだけじゃもったいないので反撃しよう。




敵の攻撃がほとんどあたらない




オーナースキルを取得すると、戦術に微妙な差が生じてくる。いかに早く身につけるかを含め、スキルを活かした戦術を考えてみたい。

## オーナースキルの有効性

オーナースキルの価値は、バトルスキルと違って、セットすれば常時発動する点にある。早い段階で覚えるZ.O.Cなどは、使いどころが少なく封印されがちだが、MAXレベルで覚えられるものはどれをとっても強力。育てるまでが一苦労だがぜひ挑戦してほしい。

**●手に入れたいオーナースキル ベスト3●**

| スキル名 | 取得パイロット | 必要ポイント | 効果 |
|---|---|---|---|
| ホールドバック | コーディ | 350P | 敵ユニットは、反撃以外の攻撃ができなくなる |
| バトルスキル無効 | サユリ | 350P | 敵ユニットは、バトルスキルを使用できなくなる |
| スキルアップ | サユリ<br>トマス | 140P<br>270P | 味方ユニットのバトルスキル発動率がアップする |

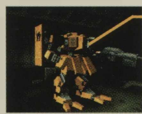
オーナースキルを早く身につけるための戦術

## 1人のパイロットを集中育成するのが早道

MAXレベルのオーナースキルを身につけるには、オーナーポイントが350必要。早い段階で育てるパイロットを限定し、集中的に敵のパーツを破壊させよう。ちょっと頑張れば1人、かなり頑張れば2人くらいはMAXに到達させることができる。手近なユニットに適当にとどめをささせていると、Z.O.Cを持つヤツばかりが、わらわらいるハメになるので注意。右の例を参考に役割をきっちり分けよう。

### 他のユニットは壁役に徹させる

集中して育てるということは、敵にとどめをさすユニットを1体しか作らないということ。となると、敵の猛攻に延々と耐えなければならなくなるのだ。持久力の高いユニットをたくさん作って、壁役として使おう。



育てるユニット
●命中率の高い武器を装備
●近／遠距離ヴァンツァーは弾倉を所持



他のユニット
●装甲を丈夫に
●リペアを多めに所持
●弾倉も持ってあげると親切

## とりまきユニットで敵のHPを削る

育てるユニットが効率よくとどめをさせるように、他のユニットで、敵のHPをある程度削っておく。手足を破壊するとそれだけ取り分が減ってしまうので、なるべく壊さないように、細心の注意を払うこと。

**敵軍を全滅させるのが鉄則!!**




←勝利条件は必ずチェック。ボスを倒すとクリアしてしまう場合は、先にザコ敵から倒さないとまずい。ザコ敵が逃げ出す場合は、57ページを参考にして対処。

**とどめをささないように!!**

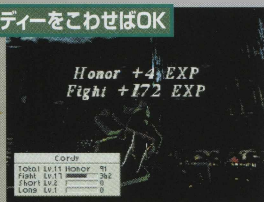



←レベルの高いとりまきユニットで攻撃する場合は、やりすぎに注意。レベルの低い攻撃法を選択するか、威力の弱い武器に持ち変えてから攻撃。

## 集中育成ユニットでパーツを破壊

瀕死の敵ができたら、育てたいユニットで順次破壊していく。他のユニットは、迅速に次の標的のHP削りに取りかかること。

**ボディーをこわせばOK**




←ボディを破壊すれば、手足のぶんのポイントも入る。ただし、すでに破壊してしまったパーツのぶんは差し引かれてしまうのだ。

### オーナーポイントはたまってもレベルが追いつかないときは

**リペアマンや車両で経験値をかせげ!!**

敵のとどめばかりさして歩いていると、攻撃レベルの成長が遅くなりがち。他のユニットとのレベル差が開いてきたら、リペアマンや車両ユニットを倒して経験値を稼ぐようにしたい。



育てやすさ




## 格闘型ユニットを育てる場合

### ボディを狙う確率が高く いちばん育てやすい

レベルが上がるほどボディを一撃で破壊しやすくなるため、ものすごい勢いでポイントがたまる。敵の装甲が固くなってきたら、ロッド装備でさらに破壊力を上げよう。



**弾切れの心配がないのも魅力**

←武器の使用回数に制限があると、失敗は許されなくなりがち。格闘武器なら敵の数が多かろうが関係ない。

**戦法** 遠／近でHPを削ってからとどめを！

取り立てて神経質に考えずともよい。他のユニットの遠距離ないし近距離攻撃で、ボディのHPを半分くらいにしてから攻撃。ボディに当たらずとも、腕に当たれば即持っていけるのでじゅうぶん。



### つけておきたいスキル

- ●レベルダメージ
- ●ベストポジション
- ●ダブルパンチ
- ●ファースト
- ●デッドアングル
- ●フェイント
- ●クリティカル

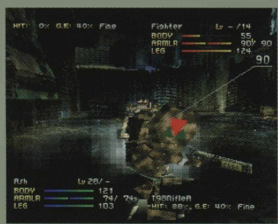
育てやすさ




## 近距離型ユニットを育てる場合

### レベルが低いうちは マシンガンを装備

格闘ユニットのようにボディを集中して狙うのは、かえって面倒なうえ手間がかかる。連射武器を生かして、足だろうが手だろうが破壊できる部分から取りかかろう。



**命中しやすくなったらライフルにチェンジ**

←レベルが上がって攻撃がヒットしやすくなったら、ライフルを装備。腕一本ぐらいラクラク持っていける。

**戦法** ボディのHPを格闘で減らしてから攻撃

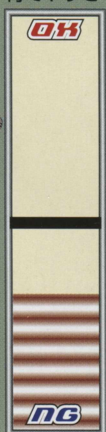
上記の格闘と逆。格闘ヴァンツァーで攻撃してから、ゆるゆるととどめをさすことにする。パーツのどこかにちょっとでも破壊の兆しが見える敵がいたら、迷わず片っ端から攻撃していくようにするのだ。



### つけておきたいスキル

- ●ベストポジション
- ●スイッチ
- ●スピード
- ●クリティカル
- ●フェイント
- ●リーサルショット
- ●ボディファースト
- ●デッドアングル

育てやすさ




## 遠距離型ユニットを育てる場合

### 根気と弾倉が大量に必要

武器の最大弾数が少ない、命中率も良くない、どこに当たるかわからない、といいところ無し。1回の発射数が多いロケットを装着して、根気強く戦うほかないだろう。



**レベルが低い段階は長期戦の覚悟で**

←レベルの低いうちは、驚異的な命中率の低さが悩み。1体倒すのに、他のユニットの倍の時間がかかる。

**戦法** 敵との間にカベを作って、じっくりとどめをさす

自軍ユニットには予備弾倉を持たせておく。攻撃を外すことも考えて、敵の総数より3割増しくらいの弾倉を用意するように。さもないと、前線に出て慣れない格闘攻撃でとどめをさすことになる。



### つけておきたいスキル

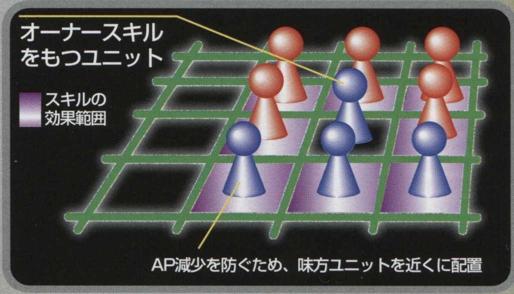
- ●ベストポジション
- ●ディサームアーマー
- ●リーサルショット
- ●ストライク
- ●クリティカル
- ●エスケープ

## オーナースキルを活かした戦術

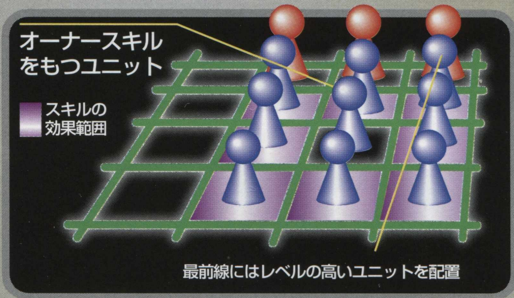
### オーナースキルを身につけたユニットは前線に配置

オーナースキルの効果範囲は、スキルを持つユニットの周囲１スクエア。敵に効果を及ぼすスキルをつけている場合は、耐久力を高くしたうえで最前線へ配置。味方に効果を及ぼすスキルの場合は、壁役の後ろに陣取って支援。敵に隣接しないように気をつけよう。

①敵に効果を及ぼすオーナースキル




②味方に効果を及ぼすオーナースキル




HELP

**オーナースキルをもつユニット自身にはスキルの恩恵はないので注意**

オーナースキルはあくまで味方を支援するためのものなので、スキルを持つユニット自身には効果が及ばない。スキルアップをつけていた場合、スキル発動率が上がるのは範囲内の味方ユニットのみで、自分自身の発動率はアップしないのだ。単独行動すると、せっかくの効果がムダになってしまう。あくまで集団行動のためのスキルなのだ。

孤立は禁物!!



## スキル別 おすすめ戦術①

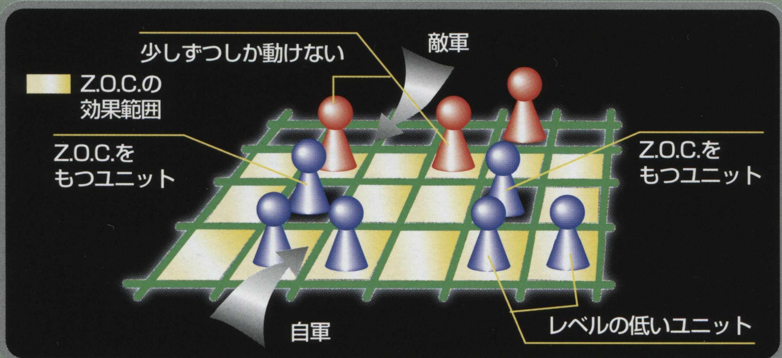
移動系 ― Z.O.C ／ ストップ

### レベルの低いユニットをかばいつつ進軍

Z.O.Cをつけたユニットを先頭に立てて、レベルが低いユニットを後方に配置する。敵軍はZ.O.Cに阻まれ、後方ユニットに手出しができなるなるのだ。Z.O.Cで敵の移動を封じるというやり方は、62ページで紹介した円陣戦法にも応用できる。Z.O.Cを持つユニットで円陣を組めば、壁役ユニットが少なくて済むのだ。Z.O.Cをストップにすればさらに強力。




↑Z.O.Cをつけたユニットを、道幅いっぱいに配置。大きな道路なら２機、小さな路地ならたった１機で、敵の進軍を邪魔することが可能。



## スキル別　おすすめ戦術②

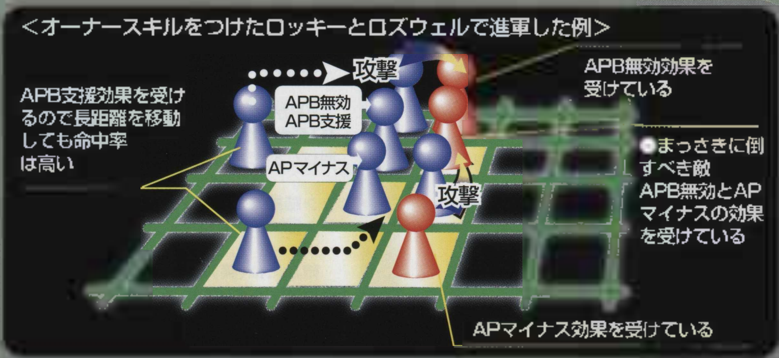
**AP系**

- 自軍に影響
  - APB支援
  - APプラス
- 敵軍に影響
  - APB無効
  - APマイナス

### 混戦が予想されるステージで敵を囲むようにして使用

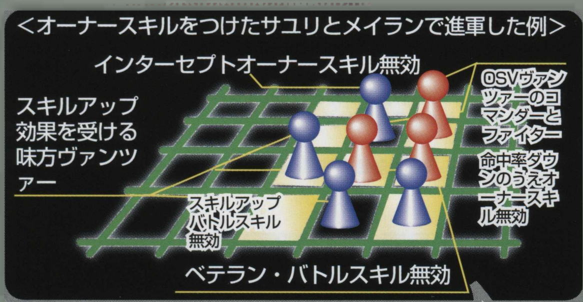
敵の数が多いステージでは、ＡＰ系のオーナースキルがものをいう。ＡＰＢ支援とＡＰマイナスなど、敵軍と自軍に影響を及ぼすスキルを持つユニットを、ペアにして投入していこう。敵の行動を制限する一方で、味方の命中率をガンガン上げ、速攻で叩きつぶしていくのだ。

<オーナースキルをつけたロッキーとロズウェルで進軍した例>




## スキル別　おすすめ戦術③

<オーナースキルをつけたサユリとメイランで進軍した例>



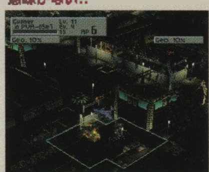

**攻撃補助系**

- 自軍に影響
  - スキルアップ
  - モラル
  - ディフェンス
  - ディープストライク
- 敵軍に影響
  - スキルダウン
  - バトルスキル無効
  - サプライズ
  - ホールドバック
  - インターセプト
  - オーナースキル無効

### 組み合わせないと効果のないスキルもある!!

スチールというスキルは、降伏させた敵からアイテムを１つ奪うというもの。降伏勧告をつけたユニットがいないと意味がない。降伏勧告を発動させるには、敵のＨＰを残り30%まで減らせばＯＫ。ただし、敵コマンダーの場合は残り10%くらいまで減らさないと無理。なお無人操作されてる敵に対しては、いっさい適用しない。

**スチールは降伏勧告できないと意味がない!!**



スチールを覚えるのは?
- ジョイス
- ロッキー
- グリフ
- バイク

- アッシュ
- トマス
- リーザ
- メイラン

### 強敵が多いステージで組み合わせて使用

攻撃補助系のスキルは２つ以上組み合わせて使わないと、いま一つ効果が実感しにくい。自軍の命中率をアップさせるスキルを使うなら、同時に敵軍の回避率をダウンさせるスキルをつけるようにしよう。また、後半になるにつれ、敵のバトルスキルが怖くなってくる。ベテランやヴェンが登場するステージは、バトルスキル無効かホールドバックを用いたい。

# メールが届いています

### JUN-ICHI SHINOMIYA：AP&スキルについて

どーも。篠宮です。担当したのはバトルシステムです。APシステムやスキルの部分ですね。

>>「集団で攻撃するようなシステムにする!」とか

はい。今回、新たにAPシステムを導入した理由なんですが、これは、集団対集団という戦いを実現させたかったからなんです。　既存のシミュレーションRPGって、1人だけめちゃ強いユニットが育っちゃって、それに頼りがちになるでしょ。でも実際の戦場では、戦車の軍団に向かって一騎駆けなんかしたら、すぐに撃破されちゃう。

そういう意味で、いくら強くても一人じゃダメなんだよ、っていうことを表現したかったんです。例えば、敵のヴェンなんかはめちゃめちゃ強いけれど、囲まれたら一瞬で終わっちゃうでしょ?　あれは反面教師です（笑）。力任せのプレイはいけないという（笑）。

オーナースキルも同じ動機から生まれました。要するに個人対個人の戦いじゃなくて、周りとの影響を常に考えて戦いましょう、ということです。

個人の能力を尊重してバトルスキルをつけたままにするか、全体的な戦術を考慮してオーナースキルをつけるか、好みが別れるところでしょうが、結果的にはオーナースキルをつけるほうが有利に進められると思いますよ。だよね?>みんな
・・・てなわけで、プレイヤーの皆さん、ぜひぜひ軍隊VS軍隊の戦術の醍醐味を味わってみてください。ではでは(^o^)/

SS35-I125／篠宮淳一

**DATA**



NAME 篠宮淳一

担当／戦闘&スキルシステム、メインマップ

<MY　FOVARITE!>
パイロットはドミンゴ。スキルはファースト＋ベストポジション＋フェイント＋クリティカル。序盤で相性のいい組み合わせ。

### SHIN-ICHIRO HAMASAKA：バトルは任せろ！

やっほー!　いやーお疲れ、お疲れ。

プレイヤーの皆さん、こんにちわ。浜坂です。バトルのことなら、なんでも僕に聞いてください!

では、さっそくレスをつけつつ、『フロントミッション2』を有利に進めるコツを伝授しちゃいましょう。

>>敵のヴェンなんかはめちゃめちゃ強いけれど、囲まれたら一瞬
>>で終わっちゃうでしょ?

うん。とにかく恐い敵はさっさと囲むのが正解だね。序盤に出てくる敵の遠距離ヴァンツァーなんかは、こちらのユニットが一体でも近づいちゃえば、攻撃を封じることができちゃうし。

APが2とか3しか残ってない敵も、絶好のカモ。近距離攻撃あたりを1発食らわせば、もう反撃できなくなっちゃうもんね。反撃をうまく封じてオイシイ攻撃をするのが、APシステムの面白さでしょう。

>>結果的にはオーナースキルをつけるほうが有利に進められると
>>思いますよ。

確かにね（笑）。でも僕は、オーナースキルよりもバトルスキルにこだわりを持つなあ。おすすめの組み合わせナンバーワンは、ファーストとヒット&アウェイ!　撃ち逃げ、殴り逃げ、ってやつ（笑）。

あとは、ストライクとオールorナッシングもいいね。一発目さえ当たれば、後も全部当たるから。序盤だと、ファーストからフェイント、フェイントからクリティカルがつながりやすい。

バトルスキルのチェーンといえば、「敵が弱いと発生しやすいんですか?」ってよく聞かれるんだけど、これはまったくのランダム。

スキルが出て欲しい状況って敵が強い時でしょ?　だから、変な制限を付けるのはやめて、まったく自由に出るようにしてあるわけ。チェーンに影響するのは、スキル自身が持っている発生の確率と、前に出たスキルとの相性、それから次へのつながりやすさ、の3つなんだ。

デッドアングルとかフェイントをつければ、ずいぶんチェーンしやすくなるはずだよ。

みんなも色々な組み合わせを考えてみてねっ!　じゃっ!!

LP07-F001／浜坂真一郎

**DATA**



NAME 浜坂真一郎

担当／マップグラフィック

<MY　FOVARITE!>
お気に入りはロズウェル。ヴァンツァーはフロストがかっこいいのでは。スキルはスイッチとフェイントの組み合わせがマル。

### TOSHIRO TSUCHIDA：割り込みレス

>>オーナースキルよりもバトルスキルにこだわりを持つなあ。

（格闘用）

カウンターブロー　→敵のスキルを絶って

ダブルパンチ　→男は黙ってダブルパンチ

ヒット&アウェイ　→うまくいけば、攻撃を受けずに逃げる

以上

OC24-E863／土田俊郎

FRONT MISSION2

access 03



# Tactics
# 戦術

# TACTICSの見方

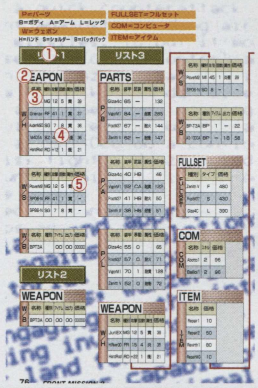
TACTICSでは、全31ステージを5つのオペレーションに分けて紹介している。1つのオペレーションは、イベントの流れを紹介したイベントチャート、入手武器などを紹介するアイテムリスト、セットアップの参考例を載せたセットアップリスト、ステージ攻略の4つのパートから構成されている。

## Operationの見方



1. オペレーションの名前が入る
2. オペレーション内のイベントの流れを説明。各場所で入手できるアイテムやネットワークのアドレス(A)、パスワード(P)も紹介。
3. オペレーションの大まかなストーリーを紹介している。
4. イベントの細かい進ませ方を紹介している。
5. オペレーションに出てくるサブキャラも紹介。

## ITEM LISTの見方



1. イベントチャートで書かれているリストNo.と対応している。番号が同じ物が、その場所で入手可能なアイテムである。
2. アイテムの種別が書かれている。
3. アイテムやパーツの名前が書かれている。
4. アイテムやパーツの性能で、重要となる個所をピックアップして紹介している。
5. アイテムやパーツの値段。ーは、無料の意味。

## WAN SET UPの見方



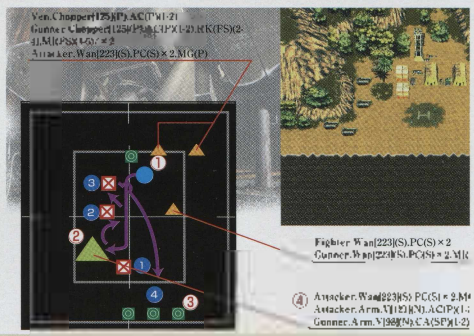
1. 自軍のキャラクター名が書かれている。
2. バトルステージのマップNo.を表している。
3. ヴァンツァーに装備させたいパーツを紹介している。ここではバックパックも含んでいる。
4. ヴァンツァーに装備させたい武器を紹介。両手、両肩に装備する武器まで載っている。
5. セットアップのアドバイス＆育成の指針を紹介している。

## MAPの見方



1. ステージマップ：攻略するステージのマップ。出現する敵の初期配置が載っている。ステージマップを真上から見おろした視点で作られている。
2. バトルナビゲーションマップ：自軍の進軍ルートを紹介している。詳しくはBATTLE NAVIの見方参照のこと。
3. ステップスオブザステージ：バトルナビゲーションマップに対応したステージの攻略法が書かれている。バトルナビゲーション上にある数字が、攻略法のステップとなっている。
4. マスターズロード：スキルを有効に稼ぐためのワンポイントアドバイスを紹介。そのステージで入手したいオーナーポイント数も書かれている。
5. ポイント：ステップスオブザステージに対応した攻略ポイントが書かれている。攻略法のさらに詳しい情報が得られる。

## BATTLE NAVIの見方



1. ●自軍マーク：プレイヤーが操ることになる自軍が出現する場所を表している。
2. ▲敵軍マーク：敵が出現する場所を表している。マークの大きさで、敵の出現数が異なっている。
3. ■NPCマーク：敵軍以外の、プレイヤーが操ることの出来ないキャラクターを表している。
4. 敵データ：上記で紹介している通り、敵軍に関するデータが書かれている。

| Attacker. | Arm.V | [121] | (N). | AC(P)(1-2).MG(P) | ×2 |
|---|---|---|---|---|---|
| 敵タイプ | 乗り物タイプ | 総合HP | 装甲 | 武器タイプ＆射程 | 敵機数 |

※射程が1、機数が1の物は表示しない

# OPERATION 1 ESCAPE from ALORDESH(アロルデシュからの脱出)

## EVENT CHART

①OCUリミアン基地［ステージ1］
- リスト①
  - (A)ODUF (P)OCTAGON
  - (A)DNC (P) DOCTRAL

②パタリの森
- リスト②

③OCUラマンストン陸軍基地郊外［ステージ2］

④OCUラマンストン陸軍基地近郊

⑤サリバシュ邸
- リスト③
- サブイベント①
  - (A)E-BIRD (P)STAGER
  - (A)BURG (P)BUDED (P)ONSET

⑥首都ダカダウンタウン［ステージ3］

⑦ドゥカンディ
- リスト④
  - (A) COLOSSEUM (P)COBWEB
  - (A)LEONORA

⑧アロルデシュ海岸［ステージ4］

NEXT OPERATION

## STORY

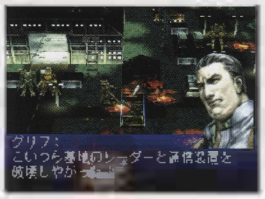
アロルデシュ南東部に位置するリミアン駐留基地は、広大な敷地面積を持ち、周囲は厳重なセキュリティシステムと、強力なバリケードに守られている。アッシュの率いる海防軍機動大隊「マディ・オッターズ」の3人は、この基地に配属され、主にパトロールの任務をしていた。しかし、ヴェン=マッカージェ中佐を首謀者とするクーデターが勃発し、リミアン基地は奇襲の的となる。

3人は国からの脱出を図り、東のルートを使って国境を目指そうとする。しかし、OCU陸防軍機動大隊「ダル・スタッグス」のトマスら3人との出会いから、物語は思わぬ方向へと進んでいく。

## DETAILS OF EVENTS

### ①〜④

パタリの森のラジオで、先のクーデターが、ヴェン中佐によるOCUからの独立を目指す動きであることを知る。




### ⑤〜⑥

サリバシュ邸で、武器を運ぶトラックの護衛を努めるとして、前金1000をもらうことができる。サリバシュ邸の地下には、武器庫があるのでセットアップをしておこう。さらに経験値はもらえないが、後のトラック護衛戦で陽動を務めるエース部隊を鍛錬させるイベントがある。エースイベントについては、P80を見よう。




### ⑦〜⑧

ドゥカンディの街に入ると、サリバシュのアジトに案内される。地下には武器の倉庫があり、強力なパーツや武器がそろっている。次の戦いはヘリ部隊が登場するので、対空用の武器をセットしておこう。サリバシュとの会話を終えると、街に出ることができる。




## SUB CHARACTERS



### サリバシュ・ラブラ

武器密売を行っていた大物国際マフィア，バーグショミティの頭。ヴェンのOCU独立を阻止すべく自ら立ち上がる。



### リラ・ラブラ

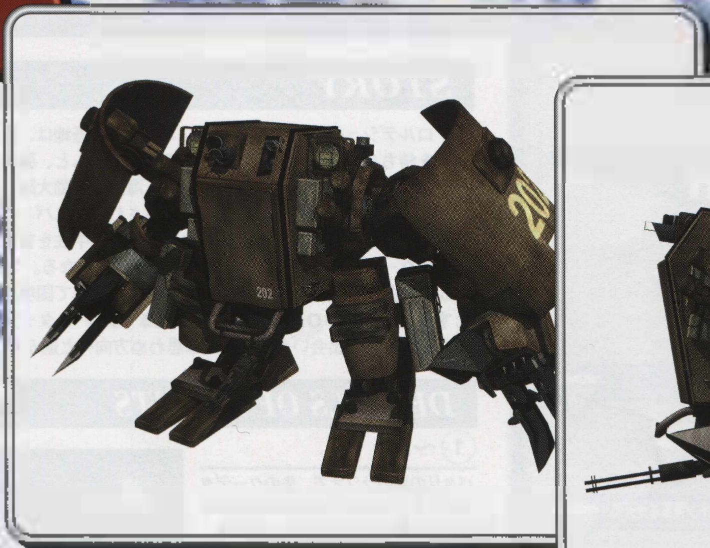
ヴァンツァーをも乗りこなすサリバシュの1人娘。美しい顔立ちとは裏腹にどこか寂しげな目をしている。



### ヴェン・マッカージェ

アロルデシュ陸軍中佐。この度のクーデターの首謀者とされる。作戦能力が非常に高く、部下からの信望も厚い。

# ITEM LIST







P=パーツ
B=ボディ　A=アーム　L=レッグ
W=ウェポン
H=ハンド　S=ショルダー　B=バックパック
FULLSET=フルセット
COM=コンピュータ
ITEM=アイテム

## リスト1

### WEAPON

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/H | JuriEX | MG | 12 | 5 | 貫 | 39 |
| | Grenze | [illegible] | 41 | 1 | 貫 | 37 |
| | AuderW90 | SG | 7 | 8 | 貫 | 36 |
| | M405A | BZ | 45 | 1 | 炸裂 | 36 |
| | HardRod | RD | +12 | 1 | 衝 | 21 |

| | 名称 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/S | Plover M2 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 貫 | 29 |
| | [illegible] | [illegible] | 41 | 1 | 貫 | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| | 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| W/B | BP-T3A | BP | 1 | — | — |

## リスト2

### WEAPON

| | 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| W/B | [illegible] | BP | 1 | — | — |

## リスト3

### PARTS

| | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/B | Giza4c | 65 | — | ノ | 132 |
| | VigorM1 | 84 | — | 耐貫 | 285 |
| | FrostM37 | 67 | — | 耐火 | 144 |
| | Zenith V | 62 | — | 耐衝 | 147 |

| | 名称 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| P/A | Giza4c | [illegible] | [illegible] | ノ | [illegible] |
| | VigorM1 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | FrostM37 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| | 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/L | Giza4c | 55 | 0 | | 65 |
| | FrostM37 | 57 | 0 | 耐火 | 71 |
| | VigorM1 | 70 | 1 | 耐貫 | 128 |
| | Zenith V | 52 | 0 | [illegible] | 72 |

### WEAPON

| | 名称 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/H | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 5 | 貫 | 39 |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 4 | 炎 | 35 |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 1 | 衝 | 21 |

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/S | PloverMG | MI | 45 | 1 | 炸裂 | 23 |
| | SP06-N | SD | 8 | — | ノ | — |

| | 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| W/B | BP-T3A | BP | 1 | — | 22 |
| | AG-1300A | BP | — | 18 | 58 |

### FULLSET

| | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| F | [illegible] | [illegible] | 480 |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### COM

| | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| COM | Abottol | 2 | 96 |
| | Balliol1 | 2 | 96 |

### ITEM

| | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| ITEM | Repair1 | 10 |
| | Repair2 | 50 |
| | Revrth1 | 80 |
| | RepairMG | 10 |
| | RepairSG | 10 |
| | RepairGR | 10 |
| | RepairFF | 10 |
| | RepairMI | 10 |
| | RepairNK | 10 |
| | RepairCA | 10 |
| | RepairBZ | 10 |
| | RepairRF | 10 |

## リスト4

| | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/B | ZebuT4 | 76 | — | ノ | 266 |
| | VajaM13 | 74 | — | ノ | 279 |
| | VajaM1 | 84 | — | 耐貫 | 295 |
| | ZoraC5 | 78 | — | 耐火 | 290 |

| | 名称 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/A | ZebuT4 | [illegible] | [illegible] | ノ | 95 |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | ノ | [illegible] |
| | VigorM1 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | ZoraC5 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| | 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/L | ZebuT4 | 64 | 0 | ノ | 133 |
| | VajaM13 | 63 | 0 | ノ | 140 |
| | ZoraC5 | 66 | 0 | 耐火 | 145 |
| | VigorM1 | 70 | 1 | 耐貫 | 128 |

| | 名称 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/H | LastMore | AF | 47 | 1 | 貫 | 73 |
| | HealT956 | SG | 8 | 8 | 貫 | 70 |
| | Warmer | FR | 17 | 4 | 炎 | 69 |
| | Greery | BZ | 52 | 1 | 炸裂 | 72 |
| | W Neil | NK | +22 | 1 | 衝 | 38 |
| | HurtClub | RD | +26 | 1 | 衝 | 39 |

| | 名称 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/S | PeaseM14 | MG | 31 | 5 | 貫 | 78 |
| | GL200M3 | GR | 28 | 1 | 炸裂 | 34 |
| | Wild | MI | 30 | 2 | 炸裂 | 55 |
| | GrsHawk | RK | 12 | 6 | 炸裂 | 92 |
| | Bash66 | CA | 22 | 3 | 貫 | 78 |
| | MCalle1 | AM | 26 | 2 | 炸裂 | 116 |
| | SkySnipe | AR | 12 | 6 | 炸裂 | 92 |
| | SN-48Z | SD | 10 | — | ノ | 32 |

| | 名称 | 装甲 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| W/B | BP-T2A | BP | 2 | — | 59 |
| | AG-450A | BP | — | 21 | 132 |

### FULLSET

| | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| F | ZoraC5 | F | 480 |
| | ZebuT4 | S | 430 |
| | VajaM23 | L | 390 |

### COM

| | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| COM | Clio1 | 0 | 153 |
| | Cekat1 | 0 | 153 |

### ITEM

| | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| ITEM | リスト3と同一 | |
| | RepairAM | 50 |
| | RepairAR | 100 |
| | Mine | 60 |
| | Chaffy | 150 |
| | Smoke | 10 |

# WAN SET LIST

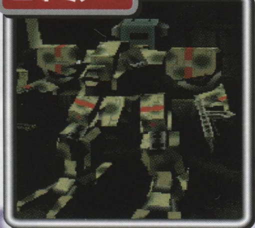
| キャラクター | 解説 |
|---|---|
| アッシュ | アッシュは、見栄えが良く主人公らしいゼニスVに乗せよう。ライフルなどの強力な武器を持たせ、強敵を粉砕していこう。 |
| エイミア | 近距離をメインに育てるエイミアの主要武器はマシンガンで統一。両肩にシールドを装備して、防御面の強化も計りたい。 |
| ジョイス | 基本は[illegible]が、遠距離武器を装備させると、ジョイスの能力をフルに活かせる。機体の色は黄色系のハデな色がお薦め |
| グリフ | ステージ1のみでしか使えないので、機体は初期のゼニスV。色も変更できないので、セットアップで注意する点はない。 |
| ロズウェル | 肩に武器を装備するよりも、両手持ちの遠距離武器を使わせよう。性格の軽いロズウェルだけに、機体は重くしたくない? |
| トマス | 装甲の固い、タフな機体に乗せよう。機体の色は、初期設定の緑系の渋い色で統一。ゲーム序盤は攻撃力の高いロッドを装備。 |
| ロッキー | トマスとは反対に、機体の重量は軽めにする。装備もロッドより軽いナックルという感じで、出力重視でセットアップせよ。 |

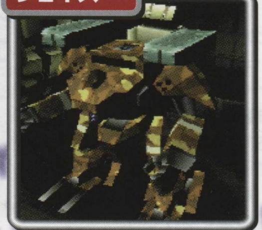
| キャラクター | ステージ | PARTS B | PARTS A | PARTS L | PARTS BP | WEAPON LH | WEAPON RH | WEAPON LS | WEAPON RS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アッシュ | ステージ1 | ゼニスV | ゼニスV | ゼニスV | | ジュアリーEX | グレンツェ | | SP06-N |
| アッシュ | ステージ2 | ゼニスV | [illegible] | ゼニスV | BP-T3A | [illegible] | グレンツェ | | SP06-N |
| アッシュ | ステージ3 | [illegible] | ゼニスV | [illegible] | BP-T3A | ジュアリーEX | グレンツェ | | SP06-N |
| アッシュ | ステージ4 | ゾラC5 | ゾラC5 | ゾラC5 | BP-T2A | ジュアリーEX | ラストワード | | SN-46Z |
| エイミア | ステージ1 | ゼニスV | ゼニスV | ゼニスV | | グレンツェ | ジュアリーEX | SP86-N | SP06-N |
| エイミア | ステージ2 | ゼニスV | ゼニスV | ゼニスV | BP-T3A | グレンツェ | ジュアリーEX | SP86-N | SP06-N |
| エイミア | ステージ3 | ゼニスV | ゼニスV | ゼニスV | BP-T3A | グレンツェ | ジュアリーE | SP86-N | SP06-N |
| エイミア | ステージ4 | バジェM13 | バジェM13 | バジェM13 | BP-T2A | ラストワード | ジュアリーEX | SN-46Z | SN-46Z |
| ジョイス | ステージ1 | ギザ4C | ギザ4C | ギザ4C | | ハードロット | ジュアリーEX | ブラヴァーM2 | SP06-N |
| ジョイス | ステージ2 | ギザ4C | ギザ4C | ギザ4C | | ハードロッド | ジュアリーEX | ブラヴァーM2 | SP06-N |
| ジョイス | ステージ3 | [illegible] | ギザ4C | [illegible] | BP-T3A | | ジュアリーEX | [illegible]ァーM2 | SP06-N |
| ジョイス | ステージ4 | バジェM | バジェM | バジ1M | BP-T2A | | ジュアリーEX | Mカイユ1 | ヴィルト |
| グリフ | ステージ1 | ゼニスV | ゼニスV | ゼニスV | | ハードロット | オーデンM90 | SP06-N | SP06-N |
| グリフ | ステージ2 | | | | | | | | |
| グリフ | ステージ3 | | | | | | | | |
| グリフ | ステージ4 | | | | | | | | |
| ロズウェル | ステージ1 | | | | | | | | |
| ロズウェル | ステージ2 | ギザ4C | ギザ4C | ギザ4C | BP-T3A | | | ブラヴァーM2 | [illegible] |
| ロズウェル | ステージ3 | ギザ4C | [illegible] | ギザ4C | | | | ブラヴァーM2 | ブラヴァーM2 |
| ロズウェル | ステージ4 | ビガーM1 | バジェM13 | ビガーM1 | BP-T2A | | | [illegible] | ヴィルト |
| トマス | ステージ1 | | | | | | | | |
| トマス | ステージ2 | ゼニスV | ゼニスV | ゼニスV | | ジュアリーEX | ハードロッド | SP86-N | SP86-N |
| トマス | ステージ3 | ゼニスV | ゼニスV | ゼニスV | BP-T3A | | ハードロッド | SP06-N | |
| トマス | ステージ4 | バジェM13 | [illegible] | バジェM13 | [illegible] | ハートクラブ | ハートクラブ | SN-46Z | SN-46Z |
| ロッキー | ステージ1 | | | | | | | | |
| ロッキー | ステージ2 | ゼニスV | ゼニスV | ゼニスV | | ハードロット | ジュアリーEX | SP06-N | SP06-N |
| ロッキー | ステージ3 | ゼニスV | ゼニスV | ゼニスV | BP-T3A | | ハードロッド | SP06-N | |
| ロッキー | ステージ4 | ゾラC5 | ゾラC5 | ゾラC5 | BP-T2A | ダブルネイル | ダブルネイル | | SN-46Z |

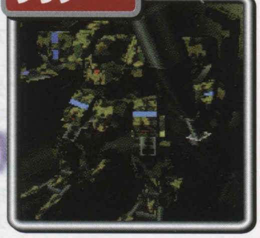
**PARTS＝パーツ**
B＝ボディ　A＝アーム　L＝レッグ　BP＝バックパック

**WEAPON＝武器**
LH＝左手　RH＝右手　LS＝左肩　RS＝右肩

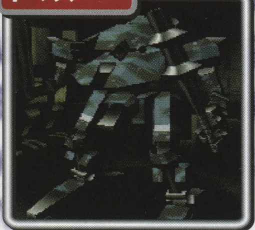
アッシュ

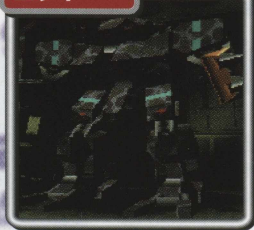

エイミア


ジョイス


グリフ


ロズウェル


トマス


ロッキー


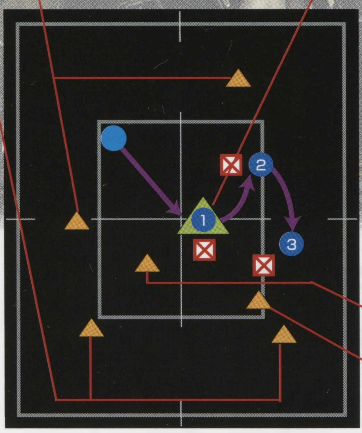
# STAGE 1 リミアン基地

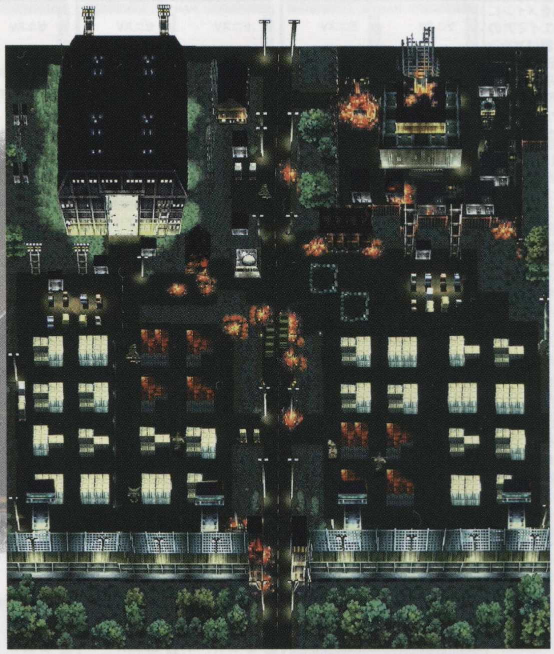
EARLY BIRD SATELLITE WATCHING SYSTEM

**最初のステージだけあって、敵のレベル、ヴァンツァーともに格下で、それほど苦戦する要素はない。ゲームに慣れれるための練習ステージの意味合いが強い。**

## *Mission*

# 基地脱出



## STEPS OF THE STAGE

**襲いかかる敵のヴァンツァーを撃破しつつ逃走するトレーラー部隊を追撃せよ**

STEP 1 トレーラーは、2体のアタッカーが破壊された時点で逃走してしまう。向かって来る敵を無視するわけにはいかないが、アタッカーの迎撃は反撃にとどめ、まずはトレーラーを叩き、経験値稼ぎに励もう。グリフはステージ1終了時点でいなくなるが、リーザの面で役立つので、経験値を稼がせても良い。

STEP 2 トレーラーを撃破した後はアタッカーの破壊に専念。その間に他の敵の遠距離攻撃を受けても、アタッカーを撃破するまでは手出しは厳禁。

STEP 3 最後にヘリとコマンダーを倒す。ただしヘリに格闘戦は無効なので、近距離武器で攻撃しよう。

### 《Master's Road》

Get Honor Point: 30 Point

リミアン基地中央に待機しているトレーラーは、アタッカーを2体倒すと移動を開始する。出口側にいるトレーラーから倒していき、オーナーポイントをより多く得ることが達人の道である。

## POINT ①

『FM2』での戦闘の最大のポイントは、集団での行動を心掛けること。下手に単独行動をして敵に囲まれると、APの低下を招き、反撃すらままならなくなってしまう。無理な突っ込みは極力避けるように。逆に攻撃に際しては、敵1体に対して複数で攻めるのが有効。四方を取り囲んでしまえば、敵を行動不能に追い込める上に、反撃も防げるのだ。




←トレーラーは非武装なので、反撃を受けることなく、攻撃できる絶好のカモだ。




←ジョイスの格闘レベルを2、近距離レベルを3まで上げて、スキルを覚えさせる事。




←格闘攻撃は対空としては使えない。またミサイルも対空用でないと対空攻撃は不可。



←シールドを装備していれば、敵の攻撃に対して一定の確率で発動。かなりおいしいはず。

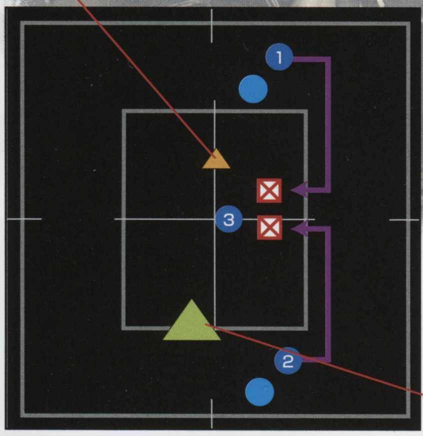
# STAGE 2 ラマンストン基地近郊

孤立無援だったアッシュたちに心強い仲間が出現。メンバーが増えることによって、戦術の幅も広がって来るはず。特に格闘に強いキャラが加わるのが嬉しい。

*Mission*

## トマス隊と合流

Attacker.Wan[165](N).MG(P)×2
Fighter.Wan[160](S).NK(S)×2
Commander.Wan[221](P).MG(P).FR(P)
Repairman.S.Pod[68](P)






Fighter.Wan[160](S).NK(S)×2
Attacker.Wan[165](N).MG(P)×2
Gunner.Wan[174](F).MG(P).FR(F)×2.MI(FS)(4-5)
Attacker.Arm.V[136](N).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2)/×2
Gunner.Arm.v[98](N).RK(FS)(2-4)

## STEPS OF THE STAGE

**初期配置が分散している場合は部隊を合流させるのが安全な対処法**

STEP 1 初期配置ではトマスの部隊とアッシュの部隊が左右に分断されている。個々の部隊で戦っても勝つことはできるが、今後の戦術の練習と思って、あえて部隊を合流させよう。合流するポイントはマップ中央からやや右よりの丘陵地帯。両部隊を地形効果の高い丘伝いに移動させ合流するのだ。合流するまでは、攻撃は反撃のみ。移動を最優先するのがよい。

STEP 2 合流が済んだら反撃開始。分散している場合と違って味方の頭数も足りているので、敵を1体ずつ囲むことも容易なはずだ。囲みきれない場合は、遠距離攻撃をしかけてAPを削るのも効果的な手段だ。

### 《Master's Road》

Get Honor Point: 32 Point

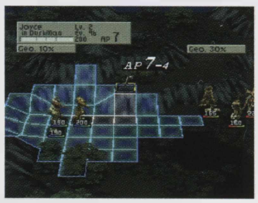
格闘タイプのキャラでも、マシンガンの攻撃は有効。マシンガンの攻撃は経験値が入りやすく、レッグにも当たる。レッグを破壊してから格闘攻撃に移った方が、経験値を有効に稼げるのだ。

### POINT ①

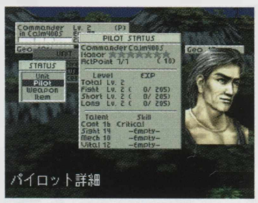
ステップ1・2では、移動中の敵の攻撃をいかにしのぐかが重要だ。そこで基本的な防御・反撃法を述べておこう。まず遠距離攻撃についてだが、一発の威力が低いロケットにはシールドが効果的。逆に破壊力が大きいミサイルに対しては、少しでも命中率を下げる回避がおすすめ。その際には利用したいのが地形効果。20もあれば効果は顕著だ。

### POINT ②

次に近接攻撃に対してだが、やはり有効なのがシールド。反撃を選んでも、装備していれば一定の確率で発動してくれ、マシンガン程度のダメージなら完全防御してくれる。最も困るのが格闘攻撃の対処法。シールドも地形効果も役に立たないからだ。相手を倒せそうな場合や、こちらがライフルを装備している場合は反撃、危ない場合は回避を選ぼう。

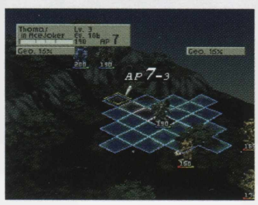


←地形効果の高い場所を選んで進めば、敵の遠距離攻撃による被害も軽減できるはず。




パイロット詳細

←ロメロ隊長のクリティカルによる破壊力は非常に高い。リペアによる回復を怠るな。



←トマスは初期配置で単独で突出しているので、必ず後方に下がり僚機と合流しよう。

EVENT 1

# サリバシュ部隊訓練

**戦闘経験の少ないサリバシュの護衛部隊を鍛えるイベント。護衛部隊を鍛えておくことで、次のステージの展開が楽になるのだ。また同時に報酬も入手できる。**

**発生場所** サリバシュ邸

**発生条件** サリバシュに話しかける

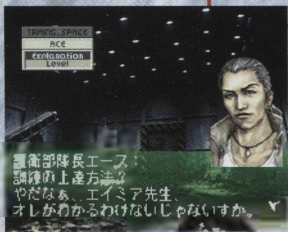
## サブイベントの流れ

### 出発前にサリバシュと話す

仕事の説明を終えたサリバシュは、トマスにある1つの頼み事を持ちかける。その頼みとは、訓練不足の護衛部隊を鍛えることだ。エイミアを特別講師に仕立てた一行は、地下の訓練場へ向かう。

### 地下訓練場

**サリバシュ護衛部隊長 エース**




地下訓練場に着くとサリバシュから、護衛部隊隊長エースを紹介される。地下訓練場では訓練の他に、エースと会話をすることも可能。エースと話すことで、現在の部隊の思考レベルを確認できるのだ。ここでトレーニングを選べば、いよいよ訓練の開始となる。

### 練習する度に報酬がUP

サリバシュの護衛部隊を訓練すると、授業料が手に入る。授業料は、護衛部隊の思考レベルが1つ上がるたびにアップしていく。訓練を繰り返せば、かなりの金額が入手できるはず。その金を元に、ヴァンツァーの武装を充実させるといいだろう。ちなみに、初回の授業料はサリバシュから、その後は訓練終了後にエースから受け取る。

| 訓練回数 | 授業料 |
|---|---|
| 1 | 200+300 |
| 2 | 400 |
| 3 | 500 |
| 4 | 600 |

### 訓練開始

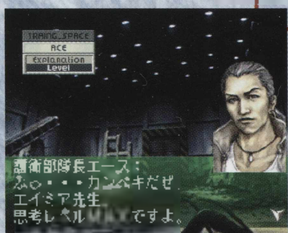
#### 装甲属性に合わせて攻撃を変化させよう

訓練では護衛部隊のヴァンツァーに対し、最も効果的な攻撃を与えなければならない。彼等のヴァンツァーは［白＝耐貫通・緑＝耐衝撃・赤＝耐炎熱］に分けられている。敵の弱点をつく攻撃せよ。



### 訓練終了

**思考レベルがUP**




自軍か護衛部隊のどちらかが全滅すると訓練終了。訓練が終了すると、護衛部隊の思考レベルが1つ上がる。訓練を繰り返せば、4段階まで思考レベルを上げることも可能だ。なお、自軍が全滅した場合も思考レベルは上がる。

**【訓練は最大4回まで行える】**

思考レベルが最大までアップすると、訓練はできなくなる。ちなみに護衛部隊のヴァンツァーは、2回目の訓練からは練習用の3色と、実戦用の1色のどちらかのカラーリングを選べる。

### 思考レベルの違いで護衛部隊の行動が変化

思考レベルがアップすると、次のステージで護衛部隊が応援に駆けつけたときに、彼等の行動を選択できるようになる。選べる行動は全部で3つ。思考レベルが1つアップするごとに選べる行動が増えていく。護衛部隊を上手に活用することにによって、トラックの護衛もかなり楽になるはずだ。

| エース部隊の行動 | 思考レベル | | | |
|---|---|---|---|---|
| トラックの護衛をして | 1 | 2 | 3 | MAX |
| 私の護衛をして | | 2 | 3 | MAX |
| 敵のおとりになって | | | | MAX |




行動を選択すると、攻撃範囲や攻撃基準などを指示できる。決定した後は自動的に行動していく。

### ステージ3：首都ダカダウンタウンへ —— エース部隊の行動を指示できる

# STAGE 3 首都ダカ　ダウンタウン

EARLY BIRD SATELLITE WATCHING SYSTEM

**ステージ3は、進軍ルート、NPCの行動パターンなど、プレイヤーの自由にできる要素が多いのが特徴。プレイヤーの戦術眼が問われるステージといえる。**

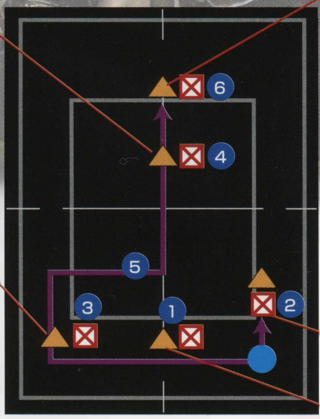
*Mission*

## トラック護衛

Attacker.Wan[221](P).MG(P).RF(P)
Attacker.Wan[221](P).MG(P).SG(P)
Gunner.Wan[174](F).MG(P).FR(F)×2.MI(FS)(4-5)
Repairman.S.Pod[68](P)

Attacker.Wan[221](P).MG(P).SG(P)
Attacker.Wan[221](P).MG(P).FR(F)
Fighter.Wan[206](F).NK(S)×2
Gunner.Wan[174](F).MG(P).FR(F)×2.RK(FS)(2-4)

Attacker.Wan[221](P).MG(P).RF(P)
Fighter.Wan[206](F).NK(S)×2
Gunner.Arm.V[94].MG(P).RW(N)(2-6)×2






Attacker.Arm.V[136](N).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2)/×2
Gunner.Arm.V[98](N).RK(FS)(2-4)

Commander.Arm.V[136](N).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2)
Attacker.Arm.V[136](N).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2)
Attacker.Arm.V[121](N).AC(P)(1-2).MG(P)

## STEPS OF THE STAGE

**トラックの移動ルートに沿って行軍、迅速な敵撃破が勝利のカギを握る**

STEP 1 まずは進路を塞ぎにかかる戦車隊を迎撃。遠距離攻撃でHPとAPを削り、格闘・近接攻撃で撃破する。モタつくとトラックが先行してしまうので、力押しで攻めきるべき。倒す目安は3ターン前後。

STEP 2 エース部隊への指示だが、「トラック護衛、4スクエアで攻撃」としておくのが無難な線だろう。ステップ3と4も速攻が肝心。移動の際に回復と弾薬補充を済ませ、力で押し切ること。格闘が得意なトマスやロッキーに先陣を切らせると効率的。

STEP 5 トラックが倉庫に到着すると、敵の増援による空爆が始まる。対処法はポイントを参照のこと。

### Master's Road

Get Honor Point: 0052 Point

普通ならエース達に任せてしまうステップ2の戦車隊。しかし、ここにジョイスやロズウェルを援軍として送るのが達人流。エースが攻撃した敵にとどめを刺させ、経験値を荒稼ぎする。

### POINT①

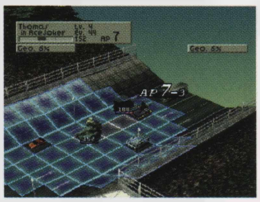
トラックが荷を積み終えると敵の空爆が始まる。空爆は一回当たるだけでユニットが全壊してしまう。しかし爆撃予想地点が表示されるので、その場所を覚えておき、そこに侵入しなければ怖くない。なお、空爆を気にしながら戦闘を行なうのが嫌な場合、①の敵を排除した時点で右折して部隊を二分、主力で上方の敵を叩き、別働隊で左方の敵を潰そう。




←護衛はエースに任せ、自軍は移動ルート上の敵を排除することに[illegible]を尽くそう。




←トラックを無視する事により、何事にも束縛されることなく、自由に敵を攻撃できる。



←トラックは、マップ上方に離脱しようとする。進路上の敵を優先的に叩いていこう。




←爆撃予想地点はこのように表示される。その地点に立ち止まらないようにしよう。

STAGE 4

# アロルデシュ海岸

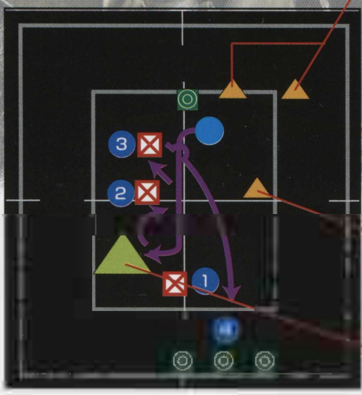
**ストーリーの鍵を握る男、ヴェンとの初顔合わせとなるステージ。また、対空武器の重要度が高い初のステージでもある。ただしヘリが動き出すのは後半となる。**

*Mission*

## 救出ヘリに乗れ

Ven.Chopper[125](P).AC(P)(1-2)
Gunner.Chopper[125](P).AC(P)(1-2).RK(FS)(2-4).MI(FS)(4-5)/×2
Attacker.Wan[223](S).PC(S)×2.MG(P)





Fighter.Wan[223](S).PC(S)×2
Gunner.Wan[223](S).PC(S)×2.MI(FS)(4-5)

Attacker.Wan[223](S).PC(S)×2.MG(P)
Attacker.Arm.V[121](N).AC(P)(1-2).MG(P)/×2
Gunner.Arm.V[98](N).CA(SP)(1-2)/×2

## STEPS OF THE STAGE

**左翼の戦車部隊を叩きながら部隊を合流、返す刀でヴァンツァーとヘリ部隊を潰せ**

STEP 1 右側のヴァンツァー部隊は、腕次第では3機だけでも撃破可能だが、優位をより確実にするため合流を図る。手順としては、両部隊を左に進め、敵の戦車部隊を上下から挟み込むように攻撃、撃破して合流達成というようになる。

STEP 2 4ターンを過ぎるあたりになると、橋の上で待機していたヴァンツァー部隊が、ヴェンの命令で移動を開始する。だだし移動力の関係でバラけるため、各個撃破しやい。確実に1機ずつ倒していこう。

STEP 3 ヘリ部隊への攻撃は橋の上と川の両岸から行う。包囲しにくい地形なので対空ミサイル中心。

### Master's Road

Get Honor Point: 31 Point

ステップでも述べているが、敵部隊を完全に沈黙させるのが達人の攻略。特にヴェンは経験値が高いので、絶対に倒したい相手だ。多少のダメージは気にせず、囲んで倒してしまおう。

### POINT①

序盤戦での敵は、ほぼ決まったパターンで行動する。つまり、最初からこちらに対して向かって来るか、または特定の場所に布陣して、こちらが一定の距離に近づいた時点で向かって来るかのどちらかだ。しかもプレイヤーユニットを攻撃できる間合いに入るまでは、移動力を目一杯使って移動する。これを理解しておけば、先手を取るのも容易なはず。

### POINT②

このマップで出現するヴェンは、ストーリー上で重要な役割を果たすキャラだけあって、その戦闘力もかなり高い。倒すには多少の苦労が必要だが、その分メリットもある。彼を倒すと、ショップでは購入できないリベアALLが入手できるのだ。このように、特定の敵を倒すとアイテムやネットのパスワードが入手できることがあることを覚えておこう。




←上下から挟撃するように移動すれば、結果的に敵を包囲することになるのだ。




←ヴェンはダメージを受けると退却する。アイテムが欲しければ絶対に逃がすな。




←スリングヘリにアッシュ、ジョイス、エイミアを隣接させればステージクリアだ。

# OPERATION 2

# MISSING SYSTEM (失われたシステム)

## EVENT CHART

⑨OCUリミアン基地

⑩リミアン基地そばの森
- OCUFの(P)OCTAVE
- E・BIRDの(STALKY)

⑪捕獲救出ポイント【ステージ5】

⑫OCU捕虜救出作戦司令部1
- リスト⑤
- OCUFの(P)OCHRE

⑬ドゥカンディ2
- リスト⑥
- リスト⑦
- サブイベント②
- OCUFの(A)HUFFMAN,HUFFMAN最後のキーコードから(P)MADEIRA
- COLOSEUMの(P)COALFACE
- ジェイドメタルの(P)JONQUIL
- E・BIRDの(P)STAMEN

⑭捕獲収容所【ステージ6】

⑮ドゥカンディ3
- リスト⑧
- リスト⑨
- ジェイドメタルの(A)JM=JY

⑯OCU捕虜救出作戦司令部
- リスト⑩
- ニュースから(P)OCILIPY
- E・BIRADの(P)STANDEE

⑰首都ダカ中心部【ステージ7】

⑱首都郊外の森
- リスト⑪
- リスト⑫

⑲首都郊外の森【ステージ8】

⑳首都郊外の森

㉑ドゥカンディ4
- リスト⑬
- (A)DIABLE (P)DIAPER

㉒ディアラバへの道【ステージ9】

NEXT OPERATION

## STORY

リミアン駐留基地の様子を探るリーザとサユリは、ＯＣＵ陸防軍情報部に勤めている。彼女たちの狙いは、アロルデシュ軍に捕虜とされたＯＣＵ兵士を救出することである。その救出作戦の最中に、敵軍に捕われていたグリフと、闘技場のチャンピオンであり情報屋でもあるコーディを仲間にする。リーザたちは無謀な戦いを続ける司令部に愛想を尽かし、単独で行動をとりはじめる。理由は上層部でさえ知らない、もうひとつの情報を追うためである。しかし、その単独行動の果てで、まさか自分たちが捕われの身になることなど、知る由もなかった。

## DETAILS OF EVENTS

### ⑨～⑬

ドゥカンディの街には、情報屋のコーディがいる。仲間にするためには、闘技場で最低５勝をし、チャンピオンと戦わなくてはならない。最初の５戦の相手はダイアナを選んで、一気に５勝してしまおう。コーディは格闘タイプなので、マシンガンを装備したサユリをエントリーさせると良い。また、アジトの地下で、試作品ニーガスに搭乗できるイベントが発生する。詳しくはＰ87を見よう。




### ⑭～⑰

捕虜収容所の襲撃を終えたら、再びドゥカンディに進む。アジトのルーポに戦果を報告したら地下のショップに行こう。新たな武器やパーツが購入できて、さらに武器屋と会話するとジェイドメタル＝ライマンのアドレスを入手することができる。捕虜救出作戦司令部ではオペレーターのランと話をすることで、次のステージの確認ができるパスワードをもらうことができる。







## SUB CHARACTERS



### アンドリュー・F・ホードマン

ＯＣＵ陸防軍大佐。捕虜救出部隊の司令官を努める。士官学校出身のエリートのためか、[illegible]態度が目立つ。

### ドミンゴ・カイアット

元ＯＣＵ陸防軍特殊部隊隊員。あらゆる武器や戦術に長けた凄腕の工作員でもある。トマスとは親友だった。

# ITEM LIST

## リスト5

### PARTS

| B・A・L | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | リスト5と同一 | | | | |

### WEAPON

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/H | JuriEX | MG | 12 | 5 | 貫 | 39 |
| | Grenze | RF | 41 | 1 | 貫 | 37 |
| | AudenM50 | SG | 7 | 8 | 貫 | 36 |
| | H.Revel30 | FR | 15 | 4 | 炎 | 35 |
| | Gemas75 | CA | 19 | 3 | 衝貫 | 40 |
| | RacyHorn | GR | 24 | 1 | 炎貫 | 18 |

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/S | PowerM2 | MI | 45 | 1 | 炎衝 | 29 |
| | Donkey | RK | 18 | 3 | 炎衝 | 47 |
| | PowerS | AM | 41 | 1 | 炎衝 | 58 |
| | HawkDual | AR | 12 | 5 | 炎衝 | 47 |
| | SPD6-N | SD | 8 | — | ノ | 28 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### FULLSET

| | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト4と同一 | | |

### COM

| COM | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト4と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

## リスト6

### PARTS

| B・A・L | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | リスト5と同一 | | | | |

### WEAPON

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/H | JuriEX | MG | 12 | 5 | 貫 | 39 |
| | Gemas78 | CA | 19 | 3 | 衝貫 | 40 |
| | M405A | BZ | 45 | 1 | 炎衝 | 36 |
| | P.Needle | NK | +19 | 1 | 衝 | 20 |
| | HardRod | RD | +22 | 1 | 衝 | 21 |

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/S | Donkey | RK | 18 | 3 | 炎衝 | 47 |
| | SPD6-N | SD | 8 | — | ノ | 28 |

### FULLSET

| | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト5と同一 | | |

### COM

| | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト4と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

## リスト7

### PARTS

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | ノ | — |

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| P/A | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

## リスト8

### PARTS

| | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/B | ZebuT4 | 76 | — | ノ | 266 |
| | VajieM13 | 74 | — | ノ | 279 |
| | Vigor M1 | 84 | — | 耐火 | 285 |
| | ZoraC5 | 78 | — | 耐貫 | 290 |

| | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/A | ZebuT4 | 47 | HB | ノ | 95 |
| | VajieM13 | 46 | HB | ノ | 100 |
| | Vigor M1 | 52 | CA | 耐衝 | 122 |
| | ZoraC5 | 48 | HB | 耐火 | 104 |

| | 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/L | ZebuT4 | 64 | 0 | ノ | 113 |
| | VajieM13 | 63 | 0 | ノ | 140 |
| | ZoraC5 | 66 | 0 | 耐火 | 145 |
| | Vigor M1 | 70 | 1 | 耐衝 | 128 |

### WEAPON

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/H | LastWord | RF | 47 | 1 | 貫 | 73 |
| | Hugo7.95G | SG | 8 | 8 | 貫 | 70 |
| | HurtClub | RD | +25 | 1 | 衝 | 39 |

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/S | PewsM14 | MG | 13 | 5 | 貫 | 78 |
| | Wild | MI | 30 | 2 | 炎衝 | 55 |
| | GosHawk | RK | 12 | 6 | 炎衝 | 92 |
| | Brasta86 | CA | 22 | 3 | 衝貫 | 78 |
| | MCaillel | AM | 26 | 2 | 炎衝 | 116 |
| | SkySnipe | AR | 12 | 6 | 炎衝 | 92 |
| | SN-46Z | SD | 10 | — | ノ | 32 |

| W/B | 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | リスト5と同一 | | | | |

### FULLSET

| FULLSET | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | ZoraC5 | F | 930 |
| | ZebuT4 | S | 760 |
| | VajieM23 | L | 830 |

### COM

| COM | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト4と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

## リスト9

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | PaperAl | — |

## リスト10

### PARTS

| | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/B | ZebuT4 | 76 | — | ノ | 266 |

### PARTS

| B・A・L | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | リスト6と同一 | | | | |

### WEAPON

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/H | Warner | FR | 17 | 4 | 炎 | 69 |
| | Greery | BZ | 52 | 1 | 炎衝 | 72 |
| | W.Neil | NK | +22 | 1 | 衝 | 38 |
| | HurtClub | RD | +25 | 1 | 衝 | 39 |

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/S | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| W/B | 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | リスト4と同一 | | | | |

### FULLSET

| | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | ZoraC5 | F | 930 |
| | ZebuT4 | S | 760 |
| | VajM23 | L | 830 |

### COM

| COM | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト4と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

## リスト11

### PARTS

| | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/B | KafirM1 | 88 | — | ノ | 408 |
| | VajieM25 | 86 | — | ノ | 428 |
| | WarlusM2 | 97 | — | 耐貫 | 437 |
| | TallDog1 | 90 | MG | 耐火 | 490 |

| | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/A | KafirM1 | 54 | HB | ノ | 206 |
| | VajieM25 | 53 | HB | ノ | 152 |
| | WarlusM2 | 59 | HB | 耐貫 | 155 |
| | TallDog1 | 56 | RK | 耐火 | 190 |

| | 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| P/L | KafirM1 | 74 | 0 | ノ | 203 |
| | VajieM25 | 73 | 0 | ノ | 213 |
| | TallDog1 | 76 | 0 | 耐火 | 243 |
| | WarlusM2 | 81 | 0 | 耐貫 | 217 |

### WEAPON

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/H | Garillon | MG | 16 | 5 | 貫 | 114 |
| | Jura | RF | 56 | 1 | 貫 | 112 |
| | SinLibra | SG | 10 | 8 | 貫 | 100 |
| | H.River40 | FR | 20 | 1 | 炎 | 105 |

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/S | SkuaG | GR | 33 | 1 | 炎貫 | 51 |
| | Adler | MI | 36 | 2 | 炎衝 | 62 |
| | Regulus | RK | 10 | 8 | 炎衝 | 139 |
| | Power52 | AM | 57 | 1 | 炎衝 | 177 |
| | SkyGosE2 | AR | 14 | 6 | 炎衝 | 139 |

| W/B | 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | BP-T1A | BP | 3 | — | 100 |
| | AG-640A | BP | — | 24 | 207 |

### FULLSET

| FULLSET | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | WarlusM2 | F | 1300 |
| | KafirM1 | S | 1090 |
| | VajieM25 | L | 1150 |

### COM

| | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト4と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

## リスト12

### WEAPON

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/S | Godius | MI | 70 | 1 | 炎貫 | — |

## リスト13

### PARTS

| B・A・L | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | リスト11と同一 | | | | |

### WEAPON

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/H | Garillon | MG | 16 | 5 | 貫 | 114 |
| | Jura | RF | 56 | 1 | 貫 | 112 |
| | SinLibra | SG | 10 | 8 | 貫 | 100 |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| W/S | Regulus | RK | 10 | 8 | 炎衝 | 139 |
| | Type1985 | SD | 11 | — | 貫 | 63 |

| W/B | 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | リスト11と同一 | | | | |

### FULLSET

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| | [illegible] | | |

### COM

| COM | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト11と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

# WAN SET LIST

| | 説明 | 部位 | ステージ5 | ステージ6 | ステージ7 | ステージ8 | ステージ9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| サユリ | 初登場時は遠距離武器を付けているが、基本は近距離。回復役も務めて、なおかつ攻撃もできる万能タイプに仕上げよう。 | B | ギザ4C | 試作品ニーガス | パジェM13 | トールドッグ1 | トールドッグ1 |
| | | A | ギザ4C | 試作品ニーガス | パジェM13 | ウォーラスM2 | ウォーラスM2 |
| | | L | ギザ4C | 試作品ニーガス | パジェM13 | ウォーラスM2 | ウォーラスM2 |
| | | BP | | AG-450A | BP-T2A | BP-T1A | BP-T1A |
| | | LH | | | ジュアリーEX | [illegible] | ユーラ |
| | | RH | ジュアリーEX | | ジュアリーEX | カリヨン | [illegible] |
| | | LS | | | | | |
| | | RS | | | | | |
| ロズウェル | このオペレーション以降は、ジェットやヘリが多数登場する。片方の肩に、必ず対空武器を装備するようにしておきたい。 | B | — | — | ビガーM1 | パジェM25 | パジェM25 |
| | | A | — | — | ジービュT4 | パジェM25 | パジェM25 |
| | | L | — | — | ゾラC5 | パジェM25 | パジェM25 |
| | | BP | — | — | BP-T3A | BP-T1A | BP-T1A |
| | | LH | — | — | | | |
| | | RH | — | — | | | |
| | | LS | — | — | Mカイユ1 | Mカイユ1 | Mカイユ1 |
| | | RS | — | — | スカイスナイプ | [illegible] | ゴルディアス |
| リーザ | レベルが上がりにくいリーザは、命中率の高いミサイルを装備させたい。BP系のバックパックでアイテムを持たせよう。 | B | ギザ4C | ビガーM1 | ビガーM1 | カーフィルM1 | カーフィルM1 |
| | | A | ギザ4C | パジェM13 | パジェM13 | カーフィルM1 | カーフィルM1 |
| | | L | ギザ4C | ビガーM1 | ビガーM1 | カーフィルM1 | カーフィルM1 |
| | | BP | | BP-T2A | BP-T2A | BP-T1A | BP-T1A |
| | | LH | | ダブルネイル | | | |
| | | RH | ジュアリーEX | | | | |
| | | LS | ホークアウル | ヴィルト | ヴィルト | アードラー | アードラー |
| | | RS | ブラヴァーS | ヴィルト | Mカイユ1 | Mカイユ1 | スカイゴス2 |
| グリフ | ロッドの両手持ちで、攻撃力重視を目指す。ロッドは結構重いので、出力の高さと機動力重視のセットアップをすること。 | B | — | ゾラC5 | ゾラC5 | パジェM25 | パジェM25 |
| | | A | — | ゾラC5 | ゾラC5 | パジェM25 | パジェM25 |
| | | L | — | ゾラC5 | ゾラC5 | パジェM25 | パジェM25 |
| | | BP | — | BP-T2A | BP-T2A | BP-T1A | BP-T1A |
| | | LH | — | ハートクラブ | ハートクラブ | ハートクラブ | ハートクラブ |
| | | RH | — | ハートクラブ | ハートクラブ | | |
| | | LS | — | SP-46Z | SP-46Z | | |
| | | RS | — | | | | |
| トマス | 対空武器を装備しているが、ステージ終了と共に外してしまおう。トマスは、ロッドやナックル系の武器で統一しよう。 | B | — | — | ジービュT4 | パジェM25 | パジェM25 |
| | | A | — | — | ゾラC5 | パジェM25 | パジェM25 |
| | | L | — | — | ゾラC5 | パジェM25 | パジェM25 |
| | | BP | — | — | AG-1000A | BP-T1A | BP-T1A |
| | | LH | — | — | | ハートクラブ | ハートクラブ |
| | | RH | — | — | ハートクラブ | | |
| | | LS | — | — | ビューズM14 | | |
| | | RS | — | — | Mカイユ1 | | |
| ロッキー | トマス同様、対空武器は外す。ダブルネイルなどを装備し、機体の重量は軽めに押さえて、攻撃を避けやすくしよう。 | B | — | — | ジービュT4 | ウォーラスM2 | ウォーラスM2 |
| | | A | — | — | ゾラC5 | ウォーラスM2 | ウォーラスM2 |
| | | L | — | — | ゾラC5 | ウォーラスM2 | ウォーラスM2 |
| | | BP | — | — | AG-1000A | BP-T1A | BP-T1A |
| | | LH | — | — | ラストワード | ボーンバスター | ボーンバスター |
| | | RH | — | — | ボーンバスター | | |
| | | LS | — | — | | | |
| | | RS | — | — | スカイスナイプ | | |
| コーディ | 格闘、近距離の能力の高さを活かし、片手にナックル、もう一方にライフルを装備。出力重視のセットアップを目指そう。 | B | — | パジェM13 | パジェM13 | カーフィルM1 | カーフィルM1 |
| | | A | — | パジェM13 | パジェM13 | カーフィルM1 | ゾラC5 |
| | | L | — | パジェM13 | パジェM13 | カーフィルM1 | カーフィルM1 |
| | | BP | — | BP-T2A | BP-T2A | BP-T1A | BP-T1A |
| | | LH | — | ダブルネイル | ダブルネイル | ダブルネイル | ダブルネイル |
| | | RH | — | ダブルネイル | ダブルネイル | ダブルネイル | ダブルネイル |
| | | LS | — | SP-46Z | SP-46Z | | |
| | | RS | — | SP-46Z | SP-46Z | | |

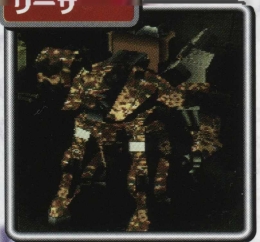
サユリ



ロズウェル



リーザ



グリフ



トマス



ロッキー



コーディ



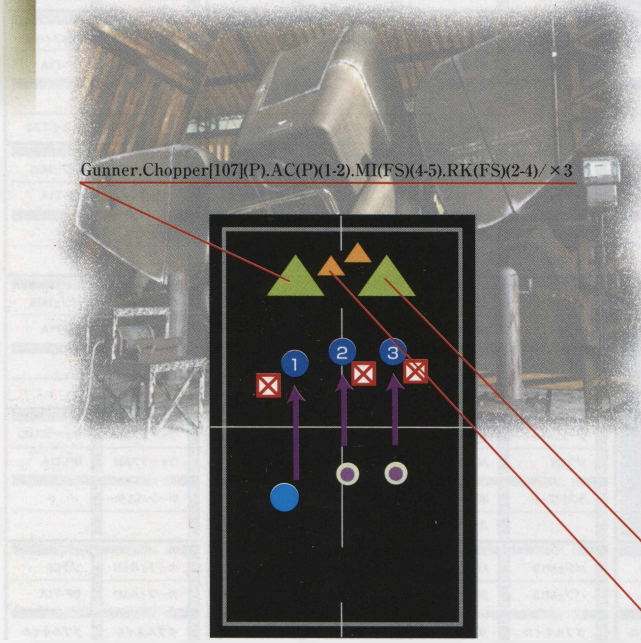
STAGE 5

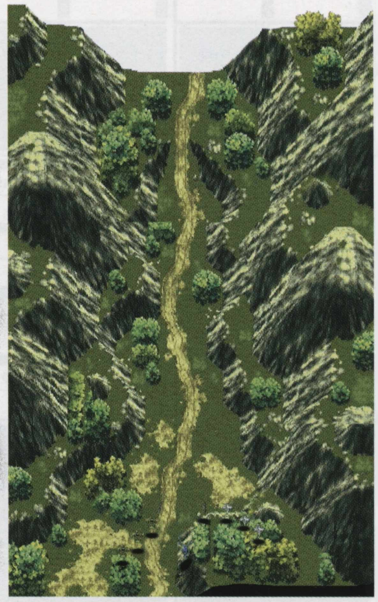
# 捕虜救出ポイント

ステージ5では、装備に関する自由度はほとんどない。少しでも有利にしたい場合は、ヴァンツァーのコンピュータのセッティングを遠距離向きに変更すること。

*Mission*

## 捕虜を救出せよ



### STEPS OF THE STAGE

**友軍といえども所詮はNPC。盾・削り役として有効に使え。**

STEP 1 初期配置から崖沿いに前進していくと、敵のヘリ2機が接近して来る。まずはこの2機の撃墜に専念。例によって1機ずつ、集中攻撃で倒す。

STEP 2 友軍は初期配置の関係で自軍に先行する。自軍はその友軍の後ろを付かず離れず進もう。すると敵の攻撃は友軍に集中し、自軍の損害を抑えられるのだ。また友軍はそれなりに敵にダメージを与えるので、自軍は被弾した敵を優先して倒していくとよい。なお敵の数が多いので、地形効果も活用したいところ。

STEP 3 敵をあらかた倒すと、捕虜輸送の青いヘリが動き出す。速やかに輸送ヘリ以外の敵を倒そう。

**Master's Road**

Get Honor Point: 7 Point

このステージから敵がかなり強くなってくる。そんな時お薦めなのが"嫌なヴァンツァー"シリーズ。強力な武器やパーツが無料で貰えるので、かなりお得だ。入手法はP141を見てみよう。

### POINT①

ステージ5のように、自分で動かせるキャラよりもNPCの方が多いマップでは、彼らをいかにうまく利用するかが重要となる。基本的にNPCは一直線に敵に突っ込んでいくため、彼らを盾にして遠距離攻撃を加えると展開が楽になる。なお、NPCがダメージを与えた敵のとどめは、オーナーポイントを稼ぐためにも、なるべく自分で行なうように。

### POINT②

ステージ5の目的は、捕虜を乗せている輸送ヘリの確保。だが敵の数が少なくなって来ると、輸送ヘリはマップ外を目指して逃走を開始してしまう。この段階は時間との戦い。敵を全滅させれば、輸送ヘリの動きはストップするので、多少のダメージは無視して全力で攻撃しよう。なお、敵も自ら攻撃することを控え、時間稼ぎをするようになる点に注意。



←友軍はあくまで盾。間違って友軍の前に出ると、逆に自軍が友軍を守る盾になる。




←地形効果の高い森にいれば、ヘリの遠距離攻撃のダメージを軽減できる。




←対空ミサイルは切り札。どうしても奥の敵を倒したい場合に有効に使いたい。

# EVENT 2 試作品イベント

**コーディを仲間に加えたリーザ達が関わることになるイベントが、この試作品のサブイベントである。序盤にしては受け取る報酬が多く、失敗のリスクもない。**

**発生場所** ドゥカンディ

**発生条件** アジトSHOPに行く

## 試作品ニーガスで戦場を駆ける

サリバシュのアジトにあるショップにて、リーザ達はある会社の兵器開発主任ルーポから、試作ヴァンツァーの実戦テストを頼まれる。実戦経験の無い試作機ニーガスでの戦闘参加に不安を隠せないリーザ達は、ルーポへの返事に迷うのであった。

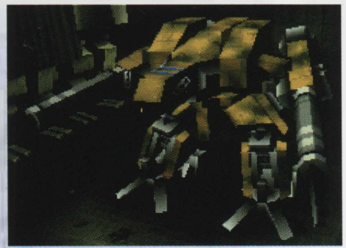
### サブイベントの流れ

#### サリバシュのアジトへ行く

コーディを仲間に入れると行けるようになるサリバシュのアジト。そのアジトに行くことで、ショップに行けるようになる。このショップでＴＡＬＫを選ぶと、試作品イベントの依頼人である開発主任ルーポと会話できる。機体のセットアップついでに、ルーポの依頼を受けてみよう。




↑ガードマンが登場するが、コーディがいれば中にアジトに入れるのだ。



#### ニーガス基本能力

| ボディー能力 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 65 | 出力 | 107 |
| 防御 | 20 | 重量 | 23 |
| 属性 | ノーマル | | |

| アーム能力 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 40 | 防御 | 16 |
| 重量 | 11 | | |
| 武装 | ライフル | | |
| 属性 | ノーマル | | |

| レッグ能力 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 55 | 防御 | 18 |
| 重量 | 16 | 移動 | 0 |
| 属性 | ノーマル | | |

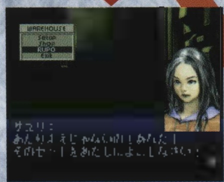
| [illegible]能力 | | | |
|---|---|---|---|
| トータル | 58 | ファイト | 58 |
| ショート | 58 | ロング | 58 |
| MV | 11 | MOB | 42 |
| HP | 200 | | |
| W/P | 61／107 | | |

#### ルーポと話す

ルーポに話かけると、依頼の詳細な内容を教えてくれる。試作機での実戦参加に乗り気でない一行だが、会話の中でルーポが女性中心の部隊の実力を不安視したため状況は一転。ルーポの態度に怒ったサユリが、依頼を受けると言い出す。そして、最終的な決断はリーザが下すことになるのだった。




←リーザ達にコンタクトする開発主任のルーポ




→ルーポの女性蔑視な態度にサユリは気分を害す。

#### 試作品ニーガスをSET UPする

依頼を受けると、自軍のヴァンツァーパーツに試作品"ニーガス"が加えられる。ボディ、左右のアーム、レッグの全パーツをサユリにセットアップして出撃しよう。なお、ニーガスがパーツを破壊されたり、逆に敵のパーツを破壊したりすると報酬金額は変化する。




←ニーガスは能力的に低くもなく高くもない。平均的な機体だ。

#### 戦闘に参加

依頼の対象となる【ステージ６・捕虜収容所】で戦闘開始。報酬の内容については、右のリストを参照すること。ここで重要となるのは、いかにサユリのダメージを少なく、敵を破壊するかということ。味方で敵のＨＰを削り取り、サユリにとどめを刺させるパターンが報酬アップの秘訣だ。



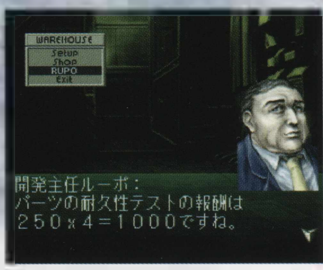
↑戦闘へ出るニーガス。念のため回復アイテムを持っておこう。



↓内蔵のライフルによる攻撃。弾１発のダメージが大きい。

#### 報酬をもらう

戦闘終了後、再びショップのルーポに話しかける。すると、戦闘結果による報酬を受け取ることになる。高額報酬を狙うのだ。




#### 《試作品の生存数による報酬金額》

| | |
|---|---|
| 4パーツが全て無事 | 1000 |
| 3パーツが無事 | 750 |
| 2パーツが無事 | 500 |
| 1パーツが無事 | 250 |

#### 《パーツ破壊による報酬金額》

| | |
|---|---|
| 1～9まで | ＝破壊数×100 |
| 10～14まで | ＝ 1000 |
| 15～19まで | ＝ 1500 |

以下は5個ずつパーツを破壊するごとに500ずつ金額が加算されていく

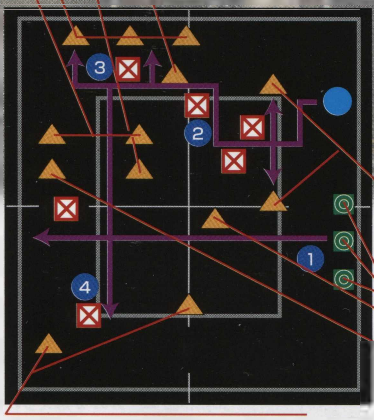
# STAGE 6 捕虜収容所

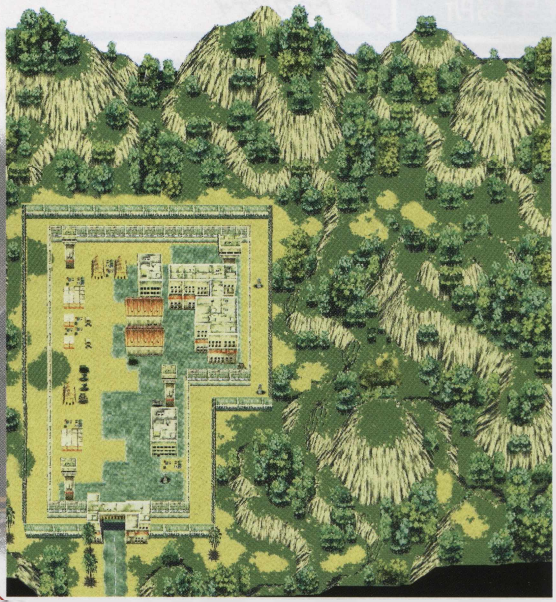


イベントの発生のさせ方によっては、サユリの装備が限定される。彼女の不備は他のキャラによって補うように。もうひとつの注意点は敵の増援への対処だ。

*Mission*

## 捕虜収容所を襲え



### STEPS OF THE STAGE

**ステージ開始直前に、所属不明のヘリ部隊が登場。マップ左側のリペアマンなどを破壊する。**

STEP 1 ヘリの攻撃によって開いた穴から中に入り、両側にいる車両と、付近にいるヴァンツァーを片付ける。敵ヴァンツァーはガンナーなので、接近してしまえば非力。経験値を稼ぎたいユニットで攻撃だ。

STEP 2 2のルートを進軍するとイベントが発生。友軍トラックが出現し、トラックに近づくと敵の増援部隊が登場する。増援への対策はポイント2を参照。

STEP 3 最後に通用門付近の残敵を叩く。非力な車両タイプが中心なので、経験値稼ぎにもってこいだ。

### 《Master's Road》

Get Honor Point: 43 Point

収容所の壁際にいる捕虜に話しかけないで収容所に侵入すると、トレーラーと敵の増援の出現が収容所内の敵を全滅してからになる。こちらの方が、経験値稼ぎに集中できて良いだろう。

### POINT①

左記では謎のヘリが破壊した柵から侵入するルートをとっているが、柵を大きく迂回して収容所の入り口から侵入する方法もある。この場合、攻撃パターンは本文とはまったく逆の順番になる。ただし、この方法では、戦闘の難易度が若干高くなる上に、時間も大幅にかかるようになる。メリットも何もないので、敢えて試す必要はないだろう。

### POINT②

捕虜収容所での最大の難所は、大尉率いる増援部隊との戦闘。この戦闘を有利に運ぶには、大尉の出現する ポイントを、味方3機で囲んだ状態を作ってから、1機だけがトラックに接近すればいい。出現した途端に集中攻撃が可能となる。このように、敵の増援の出現場所があらかじめわかっている場合、それをうまく利用するのもひとつの手だ。




←突入口近辺の建物に近接すると、捕虜救出のイベントが発生。そしてトラック出現。




←敵軍を全滅させても援軍が出現。中でも高い能力値を持つ、この大尉は要注意である。




←他のステージと違いNPCは無理な移動をしないので、安心して戦いに専念できる。

# STAGE 7 首都ダカ中心部

ステージ7では、久々にNPC（輸送ヘリ）を守らなければならない状況となる。敵との戦闘も重要だが、輸送ヘリに進軍速度を合わせられるかが大きなポイント。

*Mission*

## 大使館の捕虜を救え

Commander.Wan|223|(S).PC(S)×2
Fighter.Wan|223|(S).PC(S)×2
Gunner.Wan|223|(S).PC(S)×2.MI(FS)(4-5)

Attacker.Chopper|125|(P).AC(P)(1-2).RK(FS)(2-4).MI(FS)(4-5)
Attacker.Arm.V|142|(N).AC(P)(1-2)
Gunner.Wan|223|(S).PC(S)×2.MI(FS)(4-5)
Fighter.Wan|223|(S).PC(S)×2 '×2





Gunner.Jet|122|(P).AC(P)(1-2).RK(FS)(2-4)×2/×2
Attacker.Jet|122|(P).AC(P)(1-2).RK(FS)(2-4)×2

Attacker.Chopper|125|(P).AC(P)(1-2).RK(FS)(2-4).MI(FS)(4-5)
Attacker.Arm.V|142|(N).AC(P)(1-2)/×2

### STEPS OF THE STAGE

**捕虜救出ヘリは敵掃討を待ってくれない。前進を開始したら迅速に敵を撃破せよ**

STEP 1 まずは前方のルート上にいる2つの部隊との戦闘に集中しよう。注意が必要なのは後続のヴァンツァー部隊。強力なパンチ内蔵アームを標準装備しているため、格闘攻撃の威力は一撃必殺なのだ。友軍ヴァンツァーを先行させ、盾として活用しよう。

STEP 2 救出ヘリは、敵が残っていてもいても官邸に乗り込む。ヘリが撃破されても車両に乗り替わるのだが、車両も撃破されるとゲームオーバー。故にヘリより先に官邸に着き、付近の敵を排除するのが重要。

STEP 3 輸送ヘリが官邸に着くと、敵の増援が出現。トマスと協力して、残存部隊もろとも撃破しよう。

### Master's Road

Get Honor Point: 40 Point

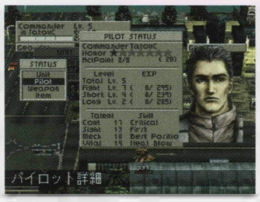
問題はステップ3以降に出現するジェット部隊。彼らを早く倒さないと味方ヘリが墜とされてしまう。一応捕虜はトラックで脱出するが、ヘリで脱出させれば、次の町でミサイルがもらえる。

### POINT①

強力な敵ヴァンツァーの中でも、特に手強いのがコマンダー。格闘レベルが高い上に、多彩なバトルスキルを備えているからだ。最悪の場合、こちらが先制攻撃をしかけても、ファーストで先手を取られ、ベストポジション→クリティカル→ヒートブローの3連鎖を喰らってしまう。攻撃をしかける際は、なるべく囲んでAP0の状態に追い込むように。

### POINT②

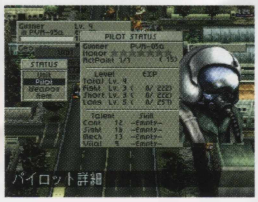
救出ヘリに先行して官邸の敵を掃討するには、移動力が4～5の足の速い機体があると便利。出力アップ系のバックパックを装備した高機動機を2体は用意しておこう。適任はサユリと、グリフかコーディーのどちらか。サユリは近接攻撃でヘリを叩き、グリフ、あるいはコーディーは格闘攻撃で戦車を潰すのだ。もちろんリーザは遠距離攻撃で援護する。




←この辺りのステージからは、敵のスキルをチェックすることが重要になってくる。




←ヘリが大使館に到着すると、敵の援軍が出現。トマス達の対空兵器を活かして戦おう。




←援軍は航空機のアタッカーとガンナー。移動が速いので、みるみる接近してくる。

# STAGE 8 首都郊外の森

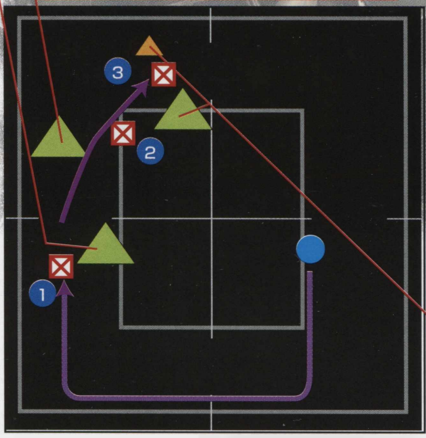
ステージ８の特徴は、敵が高台や森などの移動力が制限されやすい場所に布陣している点。軽装備で移動力を上げるか、遠距離重視に切り替えるかはキミ次第。

*Mission*

## 輸送機の警護

Gunner.HugeW[371](S).CA(SP)(1-2).MG(P)
Gunner.Arm.V[98](N).RK(FS)(2-4)/×2
Gunner.Chopper[145](P).AC(P)(1-2)×2.MI(FS)(4-5)
Repairman.S.Pod[68](P).MG(P)

Gunner.HugeW[371](S).CA(SP)(1-2).MG(P)/×2
Repairman.S.Pod[68](P).MG(P)






Gunner.Chopper[145](P).AC(P)(1-2)×2.MI(FS)(4-5)
Fighter.Wan[265](N)..RD(S).PC(S)/×2
Attacker.Wan[221](P).MG(P).RF(P)/×2

### STEPS OF THE STAGE

**左の丘と森の中、そして正面の丘、敵を３つの部隊に分けて考え各個撃破せよ**

STEP 1 最初は左の丘に布陣している敵部隊を攻撃。丘を登るのに時間がかかるが、敵はガンナー中心の編成なので、懐に飛び込んでしまえば怖くはない。もちろん登坂中に砲撃を受けるが、地形効果が高いので、深刻なダメージは受けないはず。

STEP 2 次に丘から東の森に降りて２機の大型ヴァンツァーを攻撃。森の地形効果をうまく生かしたいところだ。ただし森に深く攻め込むと、正面の丘上から降りてきた敵に横腹を突かれる。引きつけて叩こう。

STEP 3 大型ヴァンツァーを倒した後は、正面の丘の部隊と交戦。突っ込んできたものから順に倒そう。

### Master's Road

Get Honor Point: 32 Point

多くのパーツを破壊し、経験値を稼ぐためにもレッグファースト等のスキルを活用しよう。ライフル等の強力な武器を装備し、スキルの特性を活かしてパーツの一つ一つを破壊していこう。

### POINT①

このマップで初登場の大型ヴァンツァー。ＨＰが高く攻撃力も高いため、反撃ダメージも馬鹿にならない。このような敵に対しては、囲んで戦うのが鉄則。周囲に他の敵がいない場合、最初は攻撃を加えず、囲むことだけに１ターンを費やしてもいい。次のターンになれば敵のＡＰは０になるので、反撃をまったく気にしないで攻撃できるようになるからだ。

### POINT②

ステージ８のように、丘陵地帯や森などが大部分を占めるマップでは、移動力が制限されやすい。こういった状況では、思い切って機体を軽量化するか、あるいはミサイルなどの遠距離武器を多めに用意するのが有効だ。ただし遠距離武器は弾数が少ないので、多用できないのが難点。そこで遠距離武器に頼る場合は、予備弾倉を携行するのを忘れずに。



←遠距離攻撃、この段階ではＨＰを削るよりも、ＡＰを削る意味あいが強いかも。



←森の地形効果は、もちろん敵にも作用する。格闘タイプをうまく活用したいところ。



←地形効果とＡＰ削りを併用すれば、敵の命中率を０にできる。強力な攻撃も無力だ。

# STAGE 9 ディアラバへの道

ステージ9は、進軍して来る敵を迎え撃つことがメインとなる。そのため、遠距離武器を多めに用意すると展開が楽。できれば予備の弾倉も携行したいところ。

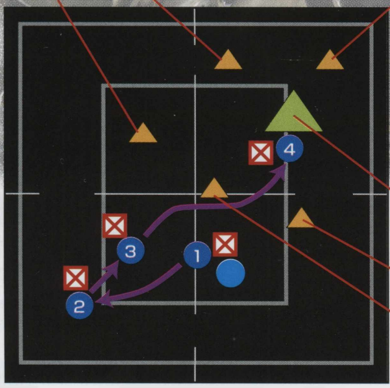
*Mission*

## 追撃部隊を撃破せよ

Fighter.Wan[265](N)..RD(S).PC(S)
Gunner.Wan[279](F).MG(P).RK(FS)(2-4)×2
Repairman.S.Pod[92](P).MG(P)

Driver.Light.V[134](N)

Gunner.Wan[279](F).MG(P).RK(FS)(2-4)×2
Repairman.S.Pod[92](P).MG(P)





Commander.HugeW[371](S).CA(SP)(1-2).RK(FS)(2-4)
Attacker.HugeW[371](S).CA(SP)(1-2).MG(P)
Fighter.Wan[265](N).RD(S).PC(S)

Attacker.Arm.V[164](N).AC(P)(1-2)×2.MI(FS)(4-5)/×2
Gunner.Arm.V[94](N).MG(P).RW(N)(2-6)×2

Attacker.Wan[296](P).MG(P).RF(P)
Attacker.Wan[296](P).MG(P).SG(P)

### STEPS OF THE STAGE

**大軍で侵攻してくる敵は、歩かせて移動距離の差で分断する**

STEP 1 敵が多勢で攻めてくるので、そのまま戦うと消耗は必至。よって敵を後方に誘い込み、移動力の差でバラけさすのを主眼とする。いきなり後退してもいいが、先行する2機のアタッカーは叩いておくと面倒がない。ただ手間どるなら後退を優先する。

STEP 2 誘い込む場所は、左の森がおすすめ。有利な地形に陣取り、先行して追いつく敵を倒すのだ。

STEP 3 交戦に突入したら、敵を1体ずつ包囲して撃破。結果的には前に進むような形になるはず。

最後に奥の森で動かない敵を叩く。この敵はあまり動かないので、有利な態勢で戦おう。

**Master's Road**

Get Honor Point: 40 Point

コンピュータのレベルをクロックアップさせると、特殊なスキルが付くことがある。移動力が増えるなど、ヴァンツァーの能力を向上させる物なので、戦いを有利に進められるようになる。

### POINT①

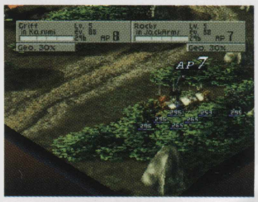
ステージ9の敵の多くは、こちらに向かって進軍して来る。このタイプの敵に対しては、自分に有利な迎撃ポイントに誘いこんで戦うのが基本。誘いこみ戦術は、地形効果を存分に活用できる他に、敵を囲みやすい、味方のAPのロスが少ないといったメリットがある。また、敵の進路が予想しやすいため、地雷を用いて敵の一部を足止めするのも簡単だ。

### POINT②

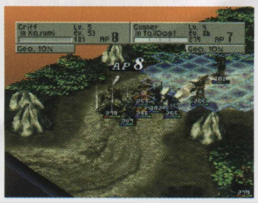
ステージ9では、コマンダーが操る巨大ヴァンツァーを倒すと、アーリーバード衛星監視システムのパスワードが入手できる。ボス級の敵は、倒すとアイテムやパスワードが入手できるわけだが、ひとつだけ注意しなければならない点がある。それは、ボスを倒すと面クリアになってしまう場合があること。もっともステージ9に関しては気にする必要はない。



←敵アタッカーは、自軍目指して進んでくる。近づいて来た敵から、1機ずつ倒せ。



←画面左下に位置する森で敵を迎え撃つ。地形効果も高く、攻防共に適した場所である。



←移動してくる敵を倒したら、まったく動かない敵を倒しに、自軍を移動させよう。

# OPERATION 3

# JOIN THE FORCES (合流)

## EVENT CHART

㉓OCU海防軍制海艦モント1
(A)WT-VN (P)WAGER

㉔OCU捕虜救出作戦司令部3
リスト⑭

㉕ドゥカンディ5
リスト⑮

㉖ディアラバへの道【ステージ10】
E・BIRADの(P)SAGGY

㉗ディアラバ1
リスト⑯
リスト⑰
(A)ALTER (A)IGUCHI

㉘ディアラバの港【ステージ11】

㉙サリバシュの貨物船
リスト⑱
ニュースより、レオノーラ社(P)NORALOE

㉚甲板【ステージ12】

㉛ボーネア1
リスト⑲
サブイベント③
E・BIRDの(P)SLUKI

㉜捕虜収容所

㉝捕虜収容所【ステージ13】

㉞ボーネア2
リスト⑳
(A)PAPEL (P)PAEAN
E・BIRDの (P)SANCTUM
ジェイドメタルの(P)MEAL

㉟首都ダカ中心部2【ステージ14】

㊱ディーアン空軍基地1
リスト㉑
リスト㉒

㊲ディーアン空軍基地1【ステージ15】

㊳ディアラバ2
リスト㉓
リスト㉔
E・BIRDの (P)SANGRIA
(A)ALF (P)ALBEIT (P)CLCOVE
(P)ALERT (P)DEACON (P)BANIYAN

㊴ボーネア付近【ステージ16】
E・BIRDの (P)SANE

NEXT OPERATION

## STORY

グリフの生存を知ったアッシュは、モントから輸送機で再びアロルデシュの地に立つ。共にきたＣＩＵ諜報員のパイクは、クーデターの裏で動く事実を追っているという。しかし、情報を追うお互いの先々には、常にヴェンが立ちはだかっていた。

## DETAILS OF EVENTS

### ㉓～㉗




ディアラバにはサリバシュのアジトがある。場所を聞き出すには、闘技場のファイターであるロイドを倒さなくてはならない。無頼の女好きなので必ず女性を使って倒そう。ステージ15のディーアン空軍基地脱出後のリーザ編でも同じイベントが発生する。

### ㉘～㉛



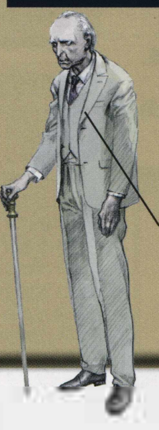

捕虜収容所の襲撃前に、闘技場で一部隊を戦場に派遣させることができる。部隊はＡ、Ｂ、Ｃの３チームあり、近距離戦を得意とするＢチームと戦って仲間にしよう。

### ㉜～㊴




ボーネアのアジトで、無人兵器遠隔コントロール装置「フェンリル」の全貌を知ることができる。グリフの証言をもとに、一同はリミアン基地射爆撃場へと進む。その前にサリバシュの許可をもらいにいこう。

## SUB CHARACTERS



**ゴーシュ・ヴィアンダ**
クーデター発生時にいち早く監禁されたアロルデシュの最高権力者。彼もヴェンの野望の一駒に過ぎない。



**フランツ・ヘンシェル**
ヴェンの革命を支持するインターゲーン社の社長。アロルデシュの独立のためには、どんな手段をも選ばない。

# ITEM LIST

## リスト14

### PARTS

**B・A・L**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | [illegible] |
|---|---|---|---|---|
| リスト11と同一 | | | | |

### WEAPON

**W/H**

| 名称 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| SnLibra | SG | 10 | 8 | 貫 | 100 |
| H.River 40 | FR | 20 | 4 | 炎 | 106 |
| Genas32 | CA | 26 | 3 | 衝貫 | 120 |
| Jouvet | BZ | 62 | 1 | 炎衝 | 109 |
| B.Buster | NK | +25 | 1 | 衝 | 58 |
| Pound | RD | +29 | 1 | 衝 | 60 |

**W/S**

| 名称 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Adler | [illegible] | 36 | [illegible] | [illegible] | 82 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

**W/B**

| 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| リスト11と同一 | | | | |

### FULLSET

| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| リスト11と同一 | | |

### COM

| 名称 | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| リスト11と同一 | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト15

### PARTS

**B・A・L**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| リスト11と同一 | | | | |

### WEAPON

**W/H**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

**W/S**

| 名称 | 種別 | 攻/防 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| SkuaG | GR | 33 | 1 | 炎貫 | 51 |
| Adler | MI | 35 | 2 | 炎衝 | 82 |
| Ragulus | RK | [illegible] | 6 | 炎衝 | 139 |
| PlowerS2 | AM | 57 | 1 | 炎衝 | 177 |
| SkyGos2 | AR | 14 | 6 | 炎衝 | 139 |
| Type 198S | SD | 11 | ― | 炎貫 | 83 |

**W/B**

| 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| リスト11と同一 | | | | |

### FULLSET

| 種別 | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| リスト11と同一 | | |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| リスト11と同一 | | |

### ITEM

| [illegible] | [illegible] |
|---|---|
| [illegible] | |

## リスト16

### PARTS

**P/B**

| 名称 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | ― | ノ | [illegible] |
| Type99A | [illegible] | ― | ノ | [illegible] |
| Frost M40 | [illegible] | ― | [illegible] | [illegible] |
| Galumph1 | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

**P/A**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Giza4C | 62 | HB | ノ | 201 |
| Type99A | 61 | RK | ノ | 253 |
| Frost M40 | 64 | HB | 耐火 | 219 |
| Galumph1 | 59 | BZ | 耐衝 | 268 |

**P/L**

| 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Giza4C | [illegible] | [illegible] | ノ | [illegible] |
| Type99A | 83 | 0 | ノ | 277 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| Galumph1 | 81 | 0 | 耐衝 | 340 |

### WEAPON

**W/H**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Barubari | MG | 15 | 6 | 貫 | 152 |
| Winnie | RF | 64 | 1 | 貫 | 149 |
| Budget | SG | 11 | 8 | 貫 | 142 |
| Warmer | FR | 23 | 4 | 炎 | 142 |
| H.Needle | NK | +29 | 1 | 衝 | 76 |
| Medlron | RD | +33 | 1 | 衝 | 79 |

**W/S**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| VS04-N | SD | 13 | ― | ノ | 93 |

**W/B**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| BP-T4A | BP | 4 | ― | 149 |
| AG-1000B | BP | ― | 27 | 232 |

### FULLSET

| 名称 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|
| Frost M40 | F | 1900 |
| Giza4G | S | 1540 |
| Frost M40 | L | 1730 |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| Ethel1 | 0 | 240 |
| Forman1 | 0 | 240 |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト17

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| RepairAll | ― |

## リスト18

### PARTS

**B・A・L**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| リスト16と同一 | | | | |

### WEAPON

**W/H**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Barubari | MG | 15 | 6 | 貫 | 152 |
| Wamer F1 | FR | 23 | 4 | 炎 | 142 |
| Caiard | BZ | 71 | 1 | 炎衝 | 146 |

**W/S**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Raillforn | GR | 37 | 1 | 炎貫 | 68 |
| Goldius | MI | 70 | 1 | 炎衝 | 109 |
| Snipe | RK | 16 | 6 | 炎衝 | 190 |
| Savory | CA | 30 | 3 | 炎貫 | 160 |
| [illegible]3 | AM | 65 | 1 | 炎衝 | 238 |
| Sky MynaA | AR | 16 | 6 | 炎衝 | 190 |
| VS04-N | SD | 13 | ― | ノ | 93 |

**W/B**

| 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| リスト16と同一 | | | | |

### FULLSET

| 種別 | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| リスト16と同一 | | |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| リスト16と同一 | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト19

### PARTS

**P/B**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| KafirM2 | 113 | ― | ノ | 714 |
| IgelEins | 124 | ― | 耐貫 | 764 |
| Warlus M3 | 116 | ― | 耐火 | 778 |
| Autel | 107 | ― | 耐貫 | 793 |

**P/A**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| KafirM2 | 70 | HB | ノ | 258 |
| IgelEins | 77 | SG | 耐貫 | 386 |
| WarlusM3 | 72 | HB | 耐火 | 281 |
| Autel | 67 | HB | 耐衝 | 286 |

**P/L**

| 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| KafirM2 | 96 | 0 | ノ | 475 |
| WarlusM3 | 99 | 0 | 耐火 | 518 |
| IgelEins | 106 | 1 | 耐貫 | 457 |
| Autel | 91 | 2 | 耐衝 | 448 |

### WEAPON

**W/H**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| TomTit | CA | 34 | 3 | 衝貫 | 206 |
| Runge | BZ | 81 | 1 | 炎衝 | 190 |

**W/S**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| GL200 M4 | GR | 42 | 1 | 炎貫 | 86 |
| Mainate | MI | 46 | 2 | 炎衝 | 137 |
| Warvler | RK | 18 | 6 | 炎衝 | 234 |
| AirWildL | AM | 40 | 2 | 炎衝 | 306 |
| SkyGos3 | AR | 18 | 6 | 炎衝 | 234 |

**W/B**

| 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| BP-T3B | BP | 4 | ― | 206 |
| AG-450B | BP | ― | 31 | 392 |

### FULLSET

| 名称 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|
| Warlus M3 | F | 2520 |
| KafirM2 | S | 2030 |
| Autel | L | 2150 |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| リスト16と同一 | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト20

### PARTS

**B・A・L**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| リスト19と同一 | | | | |

### WEAPON

**W/H**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Black Sea | RF | 72 | 1 | 貫 | 192 |
| Grossy | SG | 13 | 8 | 貫 | 174 |
| H.Rat | FR | 26 | 4 | 炎 | 182 |
| TomTit | CA | 34 | 3 | 炎衝 | 206 |
| Runge | BZ | +32 | 1 | 衝貫 | 188 |
| W.finger | NK | +37 | 1 | 衝 | 98 |

**W/S**

| 名称 | 種別 | 攻/防 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| PewS M21 | MG | 17 | 6 | 貫 | 194 |
| GL200 M4 | GR | 42 | 1 | 炎貫 | 190 |
| Mainate | MI | 46 | 2 | 炎衝 | 137 |
| Wabler | RK | 18 | 6 | 炎衝 | 234 |
| AirWildL | AM | 40 | 2 | 炎衝 | 306 |
| SkyGos3 | AR | 18 | 6 | 炎衝 | 234 |
| Type 203S | SD | 15 | ― | 耐衝 | 124 |

**W/B**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| リスト19と同一 | | | | | |

### FULLSET

| 種別 | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| リスト19と同一 | | |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| リスト16と同一 | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト21

### PARTS

**P/B**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Giza4G | 100 | ― | ノ | ― |
| KarfirM2 | 113 | ― | ノ | ― |

**P/A**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Giza4C | 62 | HB | ― | ― |
| KarfirM2 | 70 | HB | ― | ― |

**P/L**

| 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Giza4C | 85 | 0 | ― | ― |
| KarfirM2 | 96 | 0 | ― | ― |

**W/H**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Winnie | RF | 64 | 1 | 貫 | ― |
| Groossy | SG | 13 | 8 | 貫 | ― |
| TomTit | CA | 34 | 3 | 衝貫 | ― |
| Runge | BZ | 81 | 1 | 炎衝 | ― |
| W.Finger | NK | +32 | 1 | 衝 | ― |
| H.Pound | RD | +37 | 1 | 衝 | ― |

**W/S**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Pewsm21 | MG | 17 | 6 | 貫 | ― |
| Goldius | MI | 70 | 1 | 炎衝 | ― |
| WabLer | RK | 18 | 6 | 炎衝 | ― |

**W/B**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| リスト19と同一 | | | | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト22

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| RepirthAll | ― |

## リスト23

**P/B**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Robust1C | 127 | ― | ノ | 902 |
| HartWand | 124 | ― | ノ | 947 |
| ZederT3 | 140 | ― | 耐貫 | 965 |
| ZenithRv | 121 | ― | 耐衝 | 1001 |

**P/A**

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Robust1C | 78 | HB | ノ | 325 |
| HartWand | 76 | FR | ノ | 477 |
| ZederT3 | 86 | CA | 耐貫 | 487 |
| ZenithRV | 74 | HB | 耐貫 | 361 |

**P/L**

| 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Rovust1C | 108 | 0 | ノ | 600 |
| HartWand | 106 | 0 | ノ | 599 |
| ZederT3 | 119 | 0 | 耐貫 | 965 |
| ZenithRv | 103 | 0 | 耐衝 | 1001 |

**W/H**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| AAssault | MG | 17 | 7 | 貫 | 250 |
| T98 RifleA | RF | 83 | 1 | 貫 | 242 |
| WetBlood | SG | 15 | 8 | 貫 | 223 |
| H.River55 | FR | 30 | 4 | 炎 | 225 |
| L.Buster | NK | +37 | 1 | 衝 | 122 |
| G.C.C9 | RD | +43 | 1 | 衝 | 127 |

**W/S**

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Myna | RK | 20 | 6 | 炎衝 | 300 |
| G.C.C | CA | 39 | 3 | 衝貫 | 262 |

**W/B**

| 名称 | 装甲 | 移動 | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| BP-T5A | BP | 4 | ― | 600 |
| AG-640B | BP | ― | 4 | 599 |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| リスト16と同一 | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

### FULLSET

| 名称 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|
| ZenithRv | F | 3160 |
| Robust 1C | S | 2590 |
| Robust 1C | L | 2750 |

## リスト24

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| RebirthAll | ― |

# WAN SET LIST

| キャラ | 解説 | ステージ10 | ステージ11 | ステージ12 | ステージ13 | ステージ14 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| アッシュ | 傾向は、オペレーション1と変わらず、耐衝撃系の機体に乗せる。ウォーラスタイプなどの正統派ヴァンツァーがお薦め。 | PARTS<br>B ウォーラスM2 / A ウォーラスM2<br>L ウォーラスM2 / BP BP-T2A<br>WEAPON<br>LH カリヨン / RH<br>LS / RS | PARTS<br>B フロストM40 / A フロストM40<br>L フロストM40 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH バルバリ / RH バルバリ<br>LS / RS | PARTS<br>B フロストM40 / A フロストM40<br>L フロストM40 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH バルバリ<br>LS / RS | PARTS<br>B ウォーラスM3 / A ウォーラスM3<br>L カーフィルM2 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH バルバリ / RH バルバリ<br>LS VS04-N / RS | PARTS<br>B ウォーラスM3 / A ウォーラスM3<br>L カーフィルM2 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH バルバリ / RH バルバリ<br>LS VS04-N / RS |
| エイミア | とにかく武器をたくさん持たせたいエイミアには、ボディーに内蔵武器(特にマシンガン)を持つ機体を選ばせたい。 | PARTS<br>B カーフィルM1 / A カーフィルM1<br>L カーフィルM1 / BP BP-T2A<br>WEAPON<br>LH カリヨン / RH<br>LS / RS | PARTS<br>B ギザ4G / A ギザ4G<br>L ギザ4G / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH バルバリ / RH バルバリ<br>LS / RS | PARTS<br>B / A<br>L / BP<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS / RS | PARTS<br>B オテル / A オテル<br>L カーフィルM2 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH バルバリ / RH バルバリ<br>LS VS04-N / RS | PARTS<br>B オテル / A オテル<br>L カーフィルM2 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH バルバリ / RH バルバリ<br>LS VS04-N / RS |
| ジョイス | 基本は近距離であるが、遠距離向きの機体に乗せても良い。飛行部隊対策として、肩に対空武器を装備しておくように。 | PARTS<br>B パジェM25 / A パジェM25<br>L パジェM25 / BP BP-T1A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS アードラー / RS アードラー | PARTS<br>B 99式甲 月弓 / A ギザ4G<br>L 99式甲 月弓 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS アードラー / RS アードラー | PARTS<br>B 99式甲 月弓 / A ギザ4G<br>L 99式甲 月弓 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS スカイマイナA / RS スカイマイナA | PARTS<br>B イーゲルアインス / A オテル<br>L オテル / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS メナート / RS メナート | PARTS<br>B イーゲルアインス / A オテル<br>L オテル / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS メナート / RS メナート |
| サユリ | マシンガンを両手に装備させたいが、敵のパーツのほとんどが耐貫通の属性になるので、火炎放射器を装備させても良い。 | | | | | |
| ロズウェル | 飛行部隊が登場するステージが多くなるので、命中率の高いランチャーや対空ミサイルを装備してレベルを上げよう。 | | PARTS<br>B 99式甲 月弓 / A ギザ4G<br>L 99式甲 月弓 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS アードラー / RS アードラー | PARTS<br>B 99式甲 月弓 / A ギザ4G<br>L 99式甲 月弓 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS スカイマイナA / RS スカイマイナA | PARTS<br>B イーゲルアインス / A オテル<br>L オテル / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS メナート / RS メナート | PARTS<br>B イーゲルアインス / A オテル<br>L オテル / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS メナート / RS メナート |
| リーザ | 耐衝撃のパーツで身を包み、両肩には対空ミサイルとランチャーを装備。バックパックには補充用のミサイルを入れよう。 | | | | | |
| パイク | 遠距離の能力が、初期段階からかなり高いので、乗る機体は完全な遠距離型。バックパックには予備の弾丸を入れる。 | PARTS<br>B カーフィルM1 / A カーフィルM1<br>L カーフィルM1 / BP BP-T1A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS アードラー / RS アードラー | PARTS<br>B 99式甲 月弓 / A ギザ4G<br>L 99式甲 月弓 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS アードラー / RS アードラー | PARTS<br>B 99式甲 月弓 / A ギザ4G<br>L 99式甲 月弓 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS スカイマイナA / RS スカイマイナA | PARTS<br>B イーゲルアインス / A オテル<br>L オテル / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS メナート / RS メナート | PARTS<br>B イーゲルアインス / A オテル<br>L オテル / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH / RH<br>LS エアヴィルトL / RS メナート |
| グリフ | 格闘系なので武器はロッドを選ぶ。基本は格闘武器を装備するが、飛行部隊に対して無力なので、その時は回復に徹しよう。 | | | | | |
| トマス | 同じ格闘系でもトマスは、HPの高いパーツを選ぼう。装甲の属性は、耐貫通、耐衝撃のどちらかの機体に身を包む方が良い。 | | PARTS<br>B 99式甲 月弓 / A ギザ4G<br>L 99式甲 月弓 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH マッドアイアン / RH<br>LS / RS | | PARTS<br>B オテル / A オテル<br>L オテル / BP AG-450B<br>WEAPON<br>LH マッドアイアン / RH<br>LS / RS | PARTS<br>B オテル / A オテル<br>L オテル / BP AG-450B<br>WEAPON<br>LH ヘビーバウンド / RH<br>LS / RS 203式増加装甲 |
| ロッキー | 機動力重視なので、武器はナックル系になる。ムダなパーツや武器は、できるだけ排除し、身を軽くすることが大切だ。 | | PARTS<br>B フロストM40 / A フロストM40<br>L フロストM40 / BP BP-T4A<br>WEAPON<br>LH ホットニードル / RH ホットニードル<br>LS / RS | | PARTS<br>B ウォーラスM3 / A オテル<br>L カーフィルM2 / BP AG-450B<br>WEAPON<br>LH ホットニードル / RH ホットニードル<br>LS / RS | PARTS<br>B ウォーラスM3 / A オテル<br>L カーフィルM2 / BP AG-450B<br>WEAPON<br>LH ダブルフィンガー / RH ホットニードル<br>LS / RS |
| コーディ | 最初は格闘・近距離の武器を持たせていたが、ここからは格闘一筋で戦おう。ナックル系の武器を装備おこう。 | | | | | |
| メイラン | 片手だけにナックル系の武器を装備する。機体の重量が軽くなるので、シールドや肩付けの武器を装備させよう。 | | | | | |

# WAN SET LIST

| キャラクター | ステージ | PARTS B | PARTS A | PARTS L | PARTS BP | WEAPON LH | WEAPON RH | WEAPON LS | WEAPON RS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アッシュ | ステージ16 | ゼニスレブ | ゼニスレブ | ゼニスレブ | BP-T4A | [illegible] | [illegible] | | [illegible] |
| アッシュ | ステージ17 | ゾラC9 | ゾラC9 | ゾラC9 | BP-T4A | アルケミー | アルケミー | | |
| エイミア | ステージ16 | ゼニスレブ | ゼニスレブ | ゼニスレブ | BP-T4A | アールアッソー | アールアッソー | | VS24-N |
| エイミア | ステージ17 | 102式甲 強陣 | 102式甲 強陣 | 102式甲 強陣 | BP-T4A | クローニク | クローニク | | SP02-N |
| ジョイス | ステージ16 | ハルトヴィント | ゼニスレブ | オテル | BP-T4A | | | イービスW1 | イービスW1 |
| ジョイス | ステージ17 | ジービュT4S | ジービュT4S | オテル | BP-T3C | | | イービスW1 | イービスW1 |
| サユリ | ステージ15 | カーフィルM2 | カーフィルM2 | カーフィルM2 | AG-450B | | グロッシー | 203式増加装甲 | |
| サユリ | ステージ17 | ジービュT4S | ジービュT4S | ジービュT4S | BP-T3C | アルケミー | クローニク | | |
| ロズウェル | ステージ16 | ハルトヴィント | ゼニスレブ | オテル | BP-T4A | | | イービスW1 | イービスW1 |
| ロズウェル | ステージ17 | ジービュT4S | ジービュT4S | オテル | BP-T3C | | | イービスW1 | イービスW1 |
| リーザ | ステージ15 | カーフィルM2 | ギザ4G | ギザ4G | BP-T4A | | | ゴルディアス | ウォーブラー |
| リーザ | ステージ17 | ジービュT4S | ジービュT4S | オテル | BP-T3C | | | イービスW1 | イービスW1 |
| パイク | ステージ16 | ハルトヴィント | ゼニスレブ | オテル | BP-T4A | | | イービスW1 | イービスW1 |
| パイク | ステージ17 | ジービュT4S | ジービュT4S | オテル | BP-T3A | | | イービスW1 | イービスW1 |
| グリフ | ステージ15 | ギザ4G | カーフィルM2 | カーフィルM2 | BP-T4A | ヘビーパウンド | | | 203式増加装甲 |
| グリフ | ステージ17 | 102式甲 強陣 | 102式甲 強陣 | 102式甲 強陣 | BP-T3C | マッドハマー | | | SP02-N |
| トマス | ステージ16 | ツェーダーT3 | ゼニスレブ | ハルトヴィント | BP-T4A | ゴッドパウンド | ゴッドパウンド | | |
| トマス | ステージ17 | 102式甲 強陣 | 102式甲 強陣 | 102式甲 強陣 | BP-T3C | マッドハマー | | | SP02-N |
| ロッキー | ステージ16 | ゼニスレブ | ゼニスレブ | ゼニスレブ | BP-T4A | ライトバスター | ライトバスター | | |
| ロッキー | ステージ17 | ゾラC9 | ゾラC9 | ゾラC9 | BP-T3C | ダブルブレード | ダブルブレード | | |
| コーディ | ステージ15 | カーフィルM2 | カーフィルM2 | カーフィルM2 | AG-450B | ダブルフィンガー | | | |
| コーディ | ステージ17 | 102式甲 強陣 | 102式甲 強陣 | 102式甲 強陣 | AG-1000C | ダブルブレード | ダブルブレード | | |
| メイラン | ステージ15 | ウォーラスM3 | ウォーラスM3 | ウォーラスM3 | BP-T4A | ヘビーパウンド | | | 203式増加装甲 |
| メイラン | ステージ17 | ジービュT4S | ジービュT4S | ジービュT4S | BP-T3C | マッドハマー | | | SP02-N |

アッシュ



エイミア



ジョイス



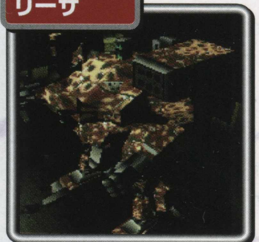
サユリ



ロズウェル



リーザ



パイク



グリフ



トマス



ロッキー



コーディ



メイラン



# STAGE 10 ディアラバへの道

**多勢に無勢での戦いを余儀なくされるステージ。戦場での立ち回りも重要だが、地雷やチャフといった補助アイテムの使い方も意外なポイントといえるかも。**

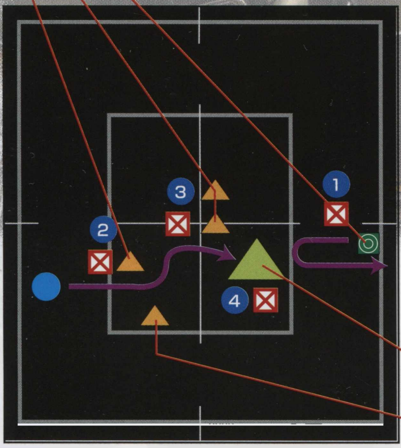
*Mission*

## 偶然の接触

Fighter.Wan[265|(N).RD(S).PC(S) ×2

Gunner.Wan[279|(F).MG(P).RK(FS)(2-4)×2/×2
Attacker.Wan[279](F).MG(P).SG(P)
Attacker.Wan[279](F).MG(P).RF(P)

Unknown.Chopper[145](P).AC(P)×2.MI(FS)
Unknown.Chopper[145](P).AC(P)×2/×2






Ven.HugeW[371](S).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2)
Captain.Arm.V[164].AC(P)(1-2).MI(FS)(4-5)
Attacker.Arm.V[164].AC(P)(1-2).MI(FS)(4-5)/×2

Gunner.Arm.V[134](N).MI(FS)(4-5)/×2

### STEPS OF THE STAGE

**謎の友軍の奇襲に呼応。自軍も襲撃可能な限りの敵を撃破し、経験値を稼げるだけ稼げ**

STEP 1 ステージ6と同じく所属不明のヘリ部隊が登場し、ヴェンを攻撃。敵の混乱に乗じて侵攻開始。ヴァンツァー4機がこちらに向かって来るので、有利な地形を押さえて迎撃。アタッカーとファイターには、バイクとジョイスで遠距離攻撃を加え、ガンナーにはアッシュとエイミアで肉薄しよう。苦戦する場合は地雷を使って一部の敵を足止めするといい。

STEP 2 次に道路へ乗り出し、ヴェンの前方に展開している部隊を叩く。ただしヴェンが前進して来ることもある。そうした場合、ヴェンを倒すと残りの敵が逃げてしまう、なるべくヴェンは最後に倒したい。

### Master's Road

Get Honor Point 39 Point

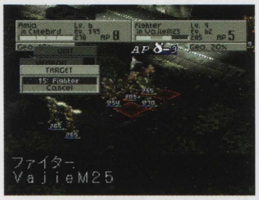
ボスを倒すと退却命令が出されるという特殊な条件があるステージ10。この様な状況の場合、大抵敵を全滅させると、次の町や基地でアイテムが貰える。ボスは最後に倒すようにしよう。

### POINT ①

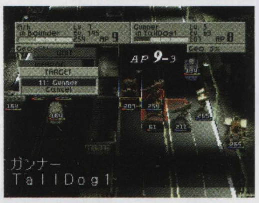
今回の謎の攻撃ヘリ部隊の行動には、大まかにいって2通りのパターンがある。1つはヴェンを集中攻撃するパターン。もう1つは1機が道路の中央分離帯付近まで突出するパターンだ。いずれも、敵にある程度ダメージを与えた時点で逃走するのは同じだが、後者の場合、最初にぶつかる敵が分散するので各個撃破しやすくなるのを覚えておこう。

### POINT ②

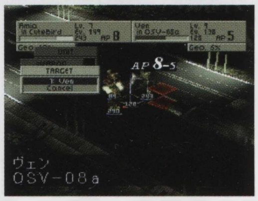
本文でも述べているように、ステージ10の敵は、ヴェンの乗る大型ヴァンツァーが破壊された時点で逃走を開始する。そのため苦戦するようなら、ヴェン自らが接近して来るまで道路脇の高台で待って、ヴェンを先に潰してしまえばいい。ただし経験値をより多く稼ぎたいなら、ヴェンは最後に倒すに越したことはない。どちらを選ぶかはキミの腕次第だ。




←ステージ9同様、まずは自軍に向かってくる2体のファイターを囲んで倒すのだ。




←道に陣取るガンナー達は、自軍から積極的に近づいて攻撃。一気に間合いを詰めろ。




←たとえヴェンでも、周りを囲んでしまえばAPが回復できずに手も足も出せなくなる。

# STAGE 11 ディアラバの港

本来NPCが大勢登場するマップでは、彼らを囮や盾として利用するのが基本戦術だが、ステージ11では完全に別行動。地形の有利さを生かした方が楽なのだ。

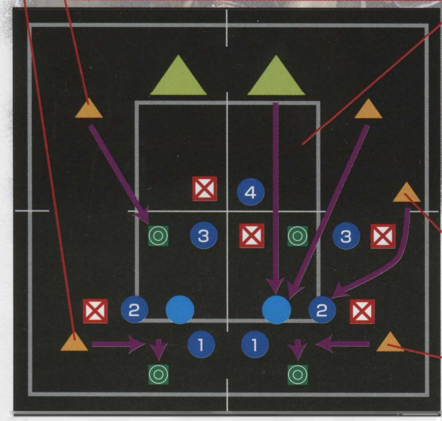
*Mission*

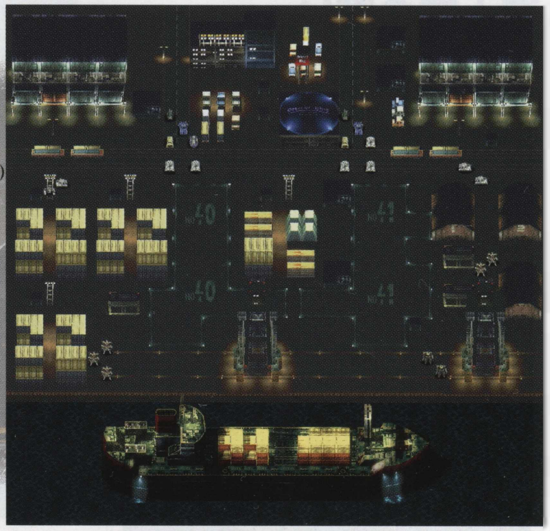
## 船を守れ

Fighter.Wan[340](P).NK(S)×2/×2
Fighter.Wan[340](P).RD(S).PC(S)

Attacker.Arm.V[209](N).CA(SP)(1-2).MG(P)/×2

Ven.HugeW[423](N).CA(SP)(1-2).RK(FS)(2-4)
Commander.HugeW[423](N).CA(SP)(1-2).RK(FS)(2-4)
Attacker.Arm.V[209](N).CA(SP)(1-2).MG(P)/×5
Driver.Arm.V[153](N).MG(P)
Gunner.Arm.V[98](F).RK(FS)(2-4)/×2
Repairman.S.Pod[105](P).FR(F)/×2





Fighter.Wan[340](P).RD(S).PC(S)
Fighter.Wan[340](P).NK(S)×2

Attacker.Wan[319](F).MG(P).RF(P)/×2

## STEPS OF THE STAGE

**船の砲台を守るためには、部隊合流は不可能。部隊ごとに敵を船縁まで引きつけて交戦せよ**

STEP 1 初期配置ではアッシュ隊とトマス隊が離れている。分散配置の場合は合流がセオリーだが、今回は船を守るために、分散したまま戦うことになる。前に出るNPCとの合流も不可。まずは近くにいて船に向かって移動する敵のヴァンツァー隊を叩こう。

STEP 2 船の近辺のヴァンツァーを排除したら、橋桁付近に布陣して敵本隊を迎撃する。船の中に入って艀の出口で敵を待ち構えれば、必ず敵1体に対して、複数での攻撃が可能となるので楽に戦えるはずだ。

STEP 3 ヴェンの操る大型ヴァンツァーが前進して来るが、倒すと敵が逃走するので、最後に倒そう。

### 《Master's Road》

Get Honor Point: 56 Point

遠距離攻撃で敵のAPとHPを削り、近距離や格闘で止めを刺すのがFM2のセオリー。しかし、これでは遠距離が育ちにくい。遠距離を育てるため、攻撃の順番を変えてみてもいいかも。

### POINT①

ステージ11では、味方NPCの数が多いが、敵の数も圧倒的。このように戦力に大きな差がある場合は、多少移動力を犠牲にしても、回復アイテムを多めに携行した方がいい。特に破壊されたパーツも修理可能なリパース2は必須といえる。単純な戦闘では機体が軽い方が何かとメリットが多いのだが、ときには逆のパターンもありえることを忘れずに。

### POINT②

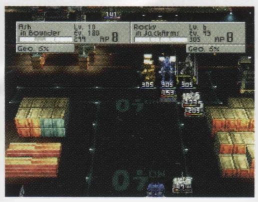
多勢に無勢で戦わなければならない状況では、編成の良し悪しが戦局に大きな影響を与える。役割をきっちり分担させ、部隊が有機的に機能するような編成を行なうのが重要だ。少なくとも、二手に別れた部隊両方に、遠距離、近距離、格闘が得意なキャラがバランスよく配備させているのが望ましい。極端な編成はツボにハマると強いが、柔軟性に欠ける。




←まずは左から寄ってくるヴァンツァーを攻撃。敵が近づいて来るまで待つこと。




←次は、右からやってくるヴァンツァーを倒す。上の写真とほぼ同時に行われる。



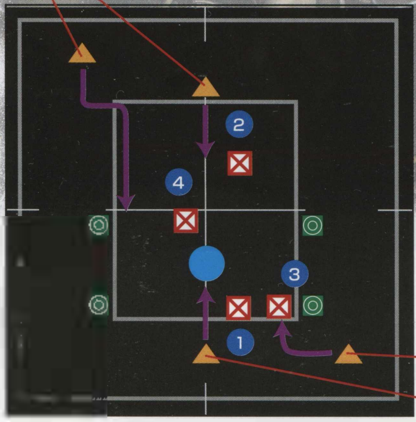
←上方から降りてくる敵のヴァンツァーと戦車部隊の相手をする。橋桁の前で敵を待つ。

# STAGE 12 船上

**船上での戦闘は広範囲を移動する必要がないため、重装備で挑んでもデメリットが少ない。ミサイルとロケット、射程の異なる武器を両肩に装備するのがお薦め。**

*Mission*

## 海上での戦い






## STEPS OF THE STAGE

**対空ミサイルと対空ロケットが攻略の決め手**
**遠距離攻撃に秀でたメンバーで出撃しよう**

STEP 1 ステージ12では、戦闘に参加させる人数が4人に限られているため、メンバーの選出が重要だ。また、敵の部隊に4つの砲台を破壊されると、ゲームオーバーである点にも注意が必要。攻略の手順としては、まずはマップ下側から侵攻して来るヘリを迎撃する。部隊を2人単位で行動させると効率がいいはず。

STEP 2 次にマップ上部からきたヘリを攻撃。なお、こうあたりで、待機していた航空機が動き出す。

STEP 3 航空機は砲台へ一直線に向かって来る。下方からは1機、上方からは2機突っ込んでくるので、二手に分かれて応戦。射程の長い対空兵器で対応せよ。

### Master's Road

Get Honor Point 0008 Point

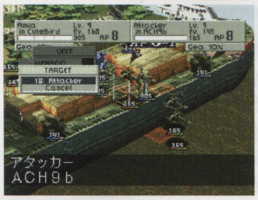
レベルを上げにくい遠距離ヴァンツァーを育てる最大のチャンス。近距離武器で敵機のＨＰを減らし、対空武器を使用し、レベルの低い遠距離ヴァンツァーのパイロットのレベルを稼げ。

### POINT ①

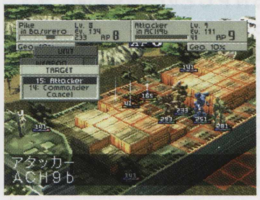
敵が航空機のみであるため、こちらも極端な編成で対応するのがポイント。まず格闘戦タイプのキャラは除外し、遠距離攻撃が得意なキャラを主力に、近距離タイプを１人程度加えるのが基本。もちろん武装も対空兵器がメイン。できれば対空ミサイルなどの武器を両肩に装備するのが望ましい。ただし近距離タイプは機動力を重視し、軽装で挑もう。

### POINT ②

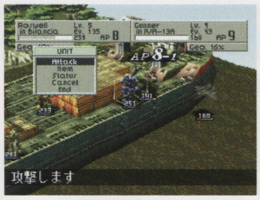
ステージ12では対空の遠距離武器がメインの装備となるわけだが、遠距離武器は弾薬のストックが少ないのが難点のひとつ。そこで、バックパックには予備の弾倉をいくつか携行していくのが望ましい。また、遠距離武器は発射に６ＡＰが必要であるため、攻撃に柔軟性を持たせる意味で、射程の異なるロケットとミサイルを用意したいところ。




←まずは、自軍のヴァンツァーに向かって来るヘリを撃破。速やかに倒そう。




←画面下部から来る１体のジェットは、砲台を狙ってくる。対空武器で応戦しよう。




←砲台には、必ず守りのヴァンツァーを付けること。常に先を見越して軍を配置せよ。

# EVENT 3 難民の国境越え

平和主義者の難民を助けることとなるイベント。このイベント用のサブマップがあるほど凝った作りとなっている。戦争の一面を知ることのできるイベントだ。

**発生場所** ボーネア

**発生条件** 酒場に行く

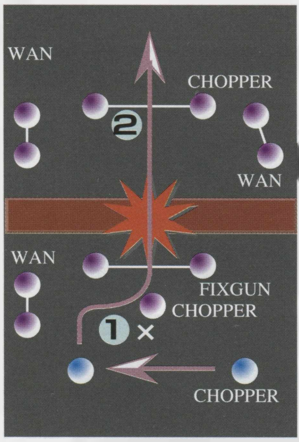
## 国境に立ちはだかる壁を突破せよ

ショップの店主から、薄汚い男の話を聞いたアッシュ。その後酒場に行くと、平和主義者の難民達が隣国に逃げようと相談している。彼らには革命軍に抵抗するだけの戦力は無い。彼らに同情したアッシュ達は…。




## EVENT CHART

ボーネアの街イベントを終了させる
▼
HideのShopへ行き、主人の話を聞く
▼
バーで難民会議に遭遇
▼
店の外で難民のリーダーと話す
▼
国境へと向かう
▼
戦闘画面へ
▼
クリア




### POINT①

この戦闘は、自軍のルートによって敵の出現数などが異なる。ここでは最適ルートを設定し、攻略している。




←壁破壊前は、壁の監視塔から右に進むと敵が出現。

## ENEMY DATA

### CHOPPER



| PILOT | HP | |
|---|---|---|
| Gunner | 107 | 3 |

全部で3体出現する。壁を中心に1体、残りは壁の先に2体出現。後述の2体は壁を破壊するまで自軍には向かって来ない。射程2～4のロケットを2基搭載している。

### FIX GUN



| PILOT | HP | |
|---|---|---|
| Gunner | 159 | 2 |

国境の壁目前に2台配置されている砲台。RK10という射程が2～6ある武器を装備している。火力、射程と共に申し分ないが、隣接した相手への攻撃が出来ないという弱点を持

### WAN



| PILOT | HP | |
|---|---|---|
| Fighter Gunner | 343 | 6 |

壁破壊前では、ファイターが乗っているが、攻撃は両手に装備されている17.5mmMGだけである。また両肩にシールドを装備している。それほど苦戦する相手ではないはずだ。

### WAN



| PILOT | HP | |
|---|---|---|
| Gunner | 384 | 2 |

壁を越えた先に出現する。両手にGrop20mm、片方の肩にミサイルを装備している。APが8あるので、四方を完全包囲しないと攻撃されてしまう。DFの低さが唯一の救い。

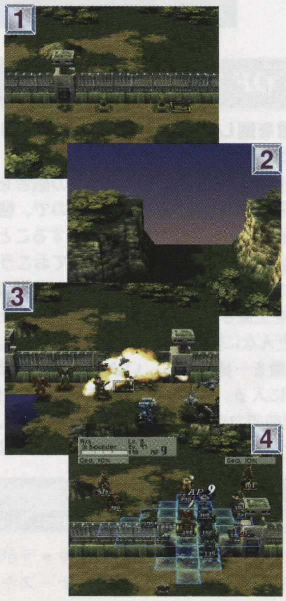
## BATTLE DATA

### 壁を破壊する前

**STEP 1** ステージが始まったら、左右に別れている自軍を左に寄せる。右を直進すると、壁の右下に隠れていたファイターが2体出現してしまうので、直進は絶対に避けること。合流したら、まず目の前のファイターを2体破壊。その後ヘリ→砲台という順番で破壊する。壁の前の敵を全て破壊したら、ジョイスを壁の中心近くの爆破ポイントに動かそう。

### 壁を破壊した後

**STEP 2** 壁を破壊したら、難民達が移動を開始する。壁に突入したらすぐにヘリを破壊。次は難民を守る形で自軍を左右に展開しよう。ガンナーやアタッカーが難民に近づかないよう、自軍で壁を作るのだ。自軍がそこそこ強くなっているはずなので、軍を分けるときは、アッシュチームとダルスタックスチームに分けるだけでも、十分戦っていけるはずだ。




1 →壁の爆破ポイント。写真の場所を破壊しよう。

2 ←画面上部の崖の間を難民が移動できればクリアだ。

3 →ジョイスを壁に隣接させれば、爆破できる。

4 ←壁破壊前と後で、必ず敵を全滅させておこう。

# STAGE 13 捕虜収容所

捕虜収容所での戦いは、ＮＰＣの活躍が大きく戦局を左右する。プレイヤーの選択眼が問われるステージといえるだろう。キミはどのメンバーを選ぶ？

*Mission*

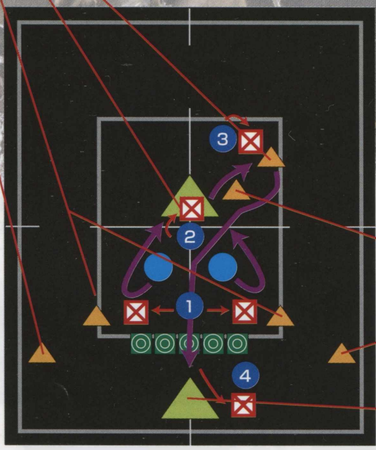
## グリフ奪回作戦

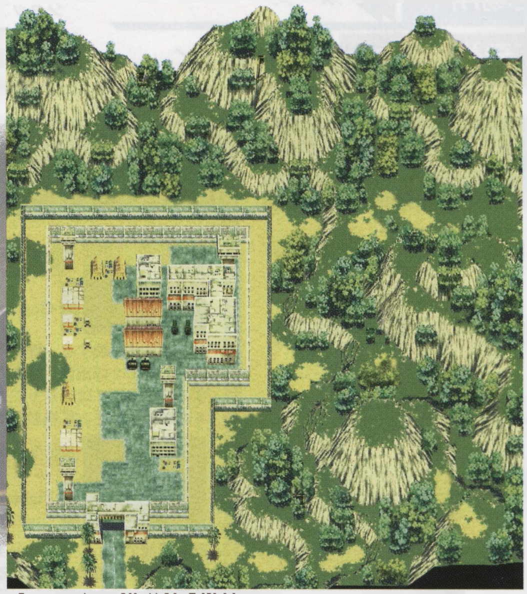
Gunner.Wan[384](P).SG(P)×2.MI(FS)(4-5)/×2

Attacker.Wan[343](N).MG(P)×2/×2

Gunner.FixGun[159](N).CA(SP)(1-3)/×2

Driver.Light.V[110](N)/×2



Gunner.Arm.V[78](N).RW(N)(2-6)/×2

Attacker.Wan[343](N).MG(P)×2/×2
Gunner.Wan[384](P).SG(P)×2.RK(FS)(2-4)
Gunner.Wan[384](P).SG(P)×2.MI(FS)(4-5)
Gunner.Wan[384](P).RK(FS)(2-6)/×2

Commander.Huge.W[477](N).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2)/×2
Repairman.S.pod[105](p).FR(F)/×2
Attacker.Wan[343](N).MG(P)×2/×3

### STEPS OF THE STAGE

**収容所内の敵を倒して後顧の憂いを絶ち、ＮＰＣが足止めした敵の主力を迎撃せよ**

**STEP 1** 最初に後方に配置されている２つの砲台を破壊する。砲台は遠距離攻撃が中心なので、懐に飛び込めば、案外もろい。リラが単独で突出することもあるが、前方の敵の足止め役となるので放っておこう。

**STEP 2** ＮＰＣ５人が門外の敵を引きつけている間に、中の部隊を全滅させる。ＮＰＣは捨て駒の足止め役と割り切り、どんなに被害を受けようと気にしない。

**STEP 3** 内部の敵を一掃したら、いよいよ門外の部隊との決戦に入る。といっても門外に打って出る必要はなく、門前でコの字型の陣を組んで迎撃しよう。大型ヴァンツァーは渋滞中に遠距離攻撃で倒すとよい。

### Master's Road

Get Owner Point 62 Point

この辺りで、オーナースキルを得るキャラが現れたら、まず合格。近距離系のオーナースキルは特に覚えるのが早いので、極力近距離ヴァンツァーのパイロットを育てていくようにしよう。

### POINT①

ステージ13で門外の敵と戦うＮＰＣ部隊は、予めサリバシュが用意したもの以外に、闘技場のイベントでも選択が可能。ちなみに闘技場にはＡ，Ｂ，Ｃの３種の部隊が存在する。単純なキャラのレベルではＡの部隊がもっとも高いが、実は彼らはあまり使えない。戦場での働きを考えると、近距離攻撃を得意とするＢの部隊の方がお薦めだろう。

### POINT②

ステージ13はマップの広さの割には、序盤戦で移動する範囲は狭く、混戦になりがちとなる。そこで重要となるのがユニットの初期配置だ。まず最初の、砲台を囲む動作がスムーズに展開するように、各ユニットの移動力や、近距離、遠距離といった攻撃パターンをしっかり考慮に入れた配置を行おう。細やかな配慮が勝利の決め手となるはずだ。



←自軍の左右後方に位置する砲台が第1目標。ＨＰも少ないので、速攻で倒せるはず。




←下の巨大ヴァンツァー部隊は傭兵集団に任せて、収容所内の敵を一掃してしまおう。



←軍を中央道に待機させる。門を潜ってきた敵の生き残り部隊を各個撃破せよ。

# STAGE 14 首都ダカ中心部

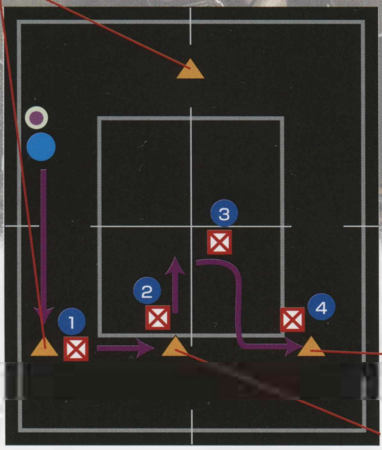
ここでは、互いに敵対する軍が三つ巴で相対する。自力ですべての敵を平らげるか、あるいは敵同士を潰しあわせて漁夫の利をさらうか。戦術の生かしどころだ。

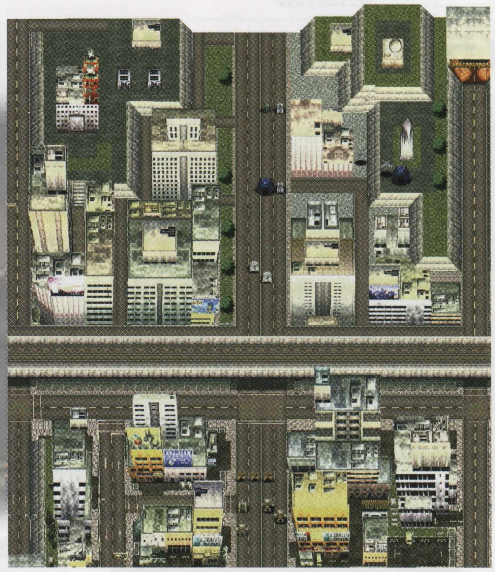
*Mission*

## ヴェンを捕まえろ

Gunner.Huge.W[477](P).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2).GR(FP)(2-3)
Gunner.Jet[181](P).AC(P)(1-2).RK(FS)(2-4)/ ×2

Hordman.Arm.V[211](N).MG(P).MI(FS)(4-5)
Attacker.Wan[359](F).NK(S)×2/ ×2
Attacker.Arm.V[237](N).CA(SP)(1-2).MG(P)/ ×3
Repairman.S.pod[119](P).MG(P)/ ×2
Gunner.Arm.V[163](N).MG(P)
Unknown.Wan[359](F).NK(S)×2



Ven.Huge.W[477].CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2).GR(FP)(2-3)
Attacker.Wan[343](N).MG(P)×2/ ×3
Repairman.S.pod[105](F).FR(F)/ ×2

Gunner.Huge.W[477](P).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2).GR(FP)(2-3)
Attacker.Arm.V[237](N).CA(SP)(1-2).MG(P)/ ×2
Gunner.Arm.V[191](N).CA(SP)(1-2)/ ×2

### STEPS OF THE STAGE

**楽な相手から確実に倒していき、ヴェンとは最後に戦おう**

STEP 1 最初に攻略するのは、マップ下側の大型ヴァンツァーと航空機の部隊。この部隊は反撃こそするものの、射程内にいても自ら攻撃してこない。よほど無茶をしない限り、撃破されることはないだろう。

STEP 2 次に大通りに布陣している革命軍と交戦。裏路地を抜けて攻撃をしかけるのだが、その際には遠距離型を前に出して、先制攻撃を喰らわすとよい。

STEP 3 大通りの敵を排除する頃には、OCU軍が近づいてくるので、陣形を整えて迎撃する。

STEP 4 最後にヴェンと対決。地形的に囲めないので、友軍と足並みを揃え、友軍を盾として戦おう。

### Master's Road

Get Honor Point 57 Point

逃げる敵がいる場合に役立つのが、オーナースキルのZ.O.C。このステージのホードマン等、このスキルを持ったキャラが近くにいると動けなくなる。敵が逃げ出す時の足止めに使える。

### POINT①

②でぶつかる大型ヴァンツァーは、グレネードを装備している。下手に集団で射程に入ると厄介なので、一気に接近して勝負を決めたいところ。敵が攻撃してこないギリギリの間合いまで近づき、ミサイル攻撃を加えた後に、近距離戦、格闘戦を挑んで早めにカタをつけてしまおう。この際、大型ヴァンツァーを倒すまでは、他の車両は無視しても構わない。

### POINT②

ステージ14は3軍が入り乱れての戦いとなるわけだが、ここで重要となるのは、攻撃の優先順位をハッキリさせること。楽に戦いたいなら革命軍を優先すべきだが、経験値稼ぎをメインに考えるならOCU軍を先に排除した方がいい。なお、OCU軍の指揮官であるホードマンは、雑魚が一掃されると逃走を開始するので、なるべく先に倒してしまおう。




←何故か自軍が近づいても攻撃をしてこない革命軍。強引に突っ込んでも被害は大丈夫。




←ドミンゴがOCU軍から抜ける。その直後、OCU軍が自軍に向かい移動を開始。




←ビルの手前の空き地で、ヴェンと戦うことになる。四方から取り囲む様に接近せよ。

STAGE 15

# ディーアン基地

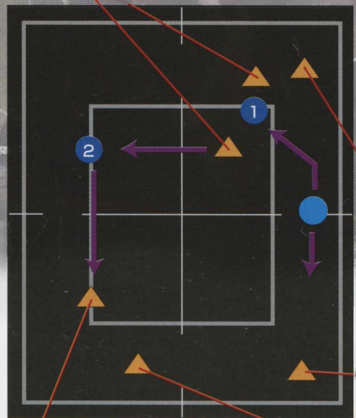
**ディーアン基地では、メイランのお陰で装備&アイテムがただで入手できる。少数で大勢の敵と戦うことになるので、アイテムはなるべく多めに携行するように。**

*Mission*

## メイランと共に基地を脱出

Fighter.Wan[359](F)FR.×2
Attaker.Wan[319](F)MG.SG

Commander.Wan〔294〕(S).
CA(SP)(1-2).BZ(FS)(1-2)×2
Gunner.ArmV〔321〕(N).
RK(AC)(2-4).AC(P)(1-2) ×2/×2





Attacker.ArmV〔136〕(N).CA(SP)(1-2)/×2
Attacker.ArmV〔78〕(N).RW(N)(2-6)×3

Gunner.Wan〔294〕(S).CA(SP)(1-2).BZ(FS)(1-2)×2
Attacker.Wan〔319〕(F).MG(P).FR(F)/×2
Fighter.Wan〔359〕(F).NK(S)×2

Gunner.Wan〔294〕(S).CA(SP)(1-2).BZ(FS)(1-2)×2
Attacker.ArmV〔264〕(N).AC(P)(1-2)
Attacker.ArmV〔209〕(N).CA(SP)(1-2).MG(P)/×2
Driver.LightV〔184〕(N)
Driver.ArmV〔195〕(N).FR(F)

Driver.ArmV〔153〕(N).MI(FS)(4-5)
Repairman.Spod〔105〕(P).FR(F)/×2

### STEPS OF THE STAGE

**楽に勝ちたいなら、少しでも早く燃料タンクを破壊してしまおう**

STEP 1 圧倒的多数の敵を相手に見方がわずか5体という辛く思えるステージ。だが、燃料タンクさえ壊してしまえば、倒さなければならない敵がグッと少なくなる。そこで、左右の敵は極力無視して、前面の敵を突破することを第1に考えよう。燃料タンクに到着ことを目標とするのだ。なお、ヘリンクスとメイランが隣接すると、イベントが発生する。

STEP 2 燃料タンクを破壊すると、パイプが炎に包まれ、外側の敵は入って来れなくなる。後は内側の敵を排除すればマップクリアだ。残りの敵は車輌タイプが多いので、それほど苦戦せずに倒せるだろう。

**《Master's Road》**

Get Honor Point　62 Point

タンクを破壊せずに敵を全滅させると、リペアALLがもらえる上に経験値も稼げる。スタート地点から動かず近寄ってくる敵を倒していけば、それほど苦労せずに敵の全滅を狙えるだろう。

### POINT ①

左記でも触れているように、ステージ15での最大のポイントは燃料タンクの破壊。ただし、燃料タンクは格闘武器では破壊できない点に注意が必要だ。タンクを壊せるのは近接武器のマシンガン、もしくは遠距離武器のランチャー系のみ。タンクに接近したはいいが、肝心の武器が弾切れなどといったことがないように、予備の弾倉ぐらいは用意しておこう。

### POINT ②

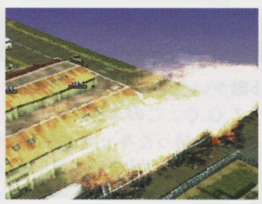
楽にクリアするにはタンクを破壊した方がいいわけだが、経験値稼ぎを考えた場合は、タンクをそのまま残してすべての敵と戦った方がいい。この場合、選ぶべき進路も若干変化して来る。前方の敵を排除する必要があるのはもちろんだが、右側の敵への対処も要求されるのだ。少なくとも外部の敵が侵攻して来る前に、内側の敵はすべて平らげたいところ。




←スタート地点からタンクの間にいるヴァンツァーを倒す。タンクへの道を確保せよ。




←タンクを壊せるのは格闘以外の攻撃。タンク破壊前に弾を撃ち尽くさない様に。



←タンクさえ破壊してしまえば、パイプの炎が邪魔をして外側の敵は侵入できない。

# STAGE 16 ボーネア近郊

EARLY BIRD SATELLITE WATCHING SYSTEM

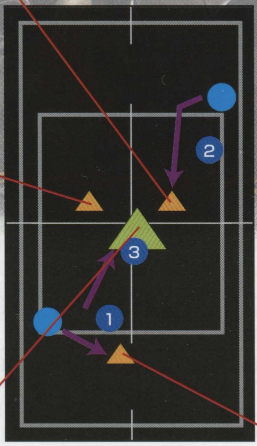
ステージ16は、味方の数に対して敵が若干多め。ただし、途中からリーザたちが増援として登場するため、軽装備でもそれほど苦戦することはないだろう。

*Mission*

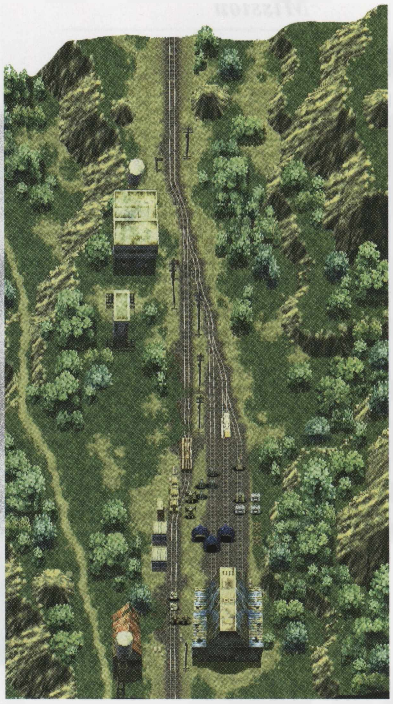
## リーザたちと合流せよ

Gunner.ArmV〔266〕(N).CA(SP)(1-2)/×3
Gunner.ArmV〔238〕(N).MI(FS)(4-5).AC(P)(1-2)
Driver.ArmV〔217〕(N).MG(P)

Gunner.ArmV〔191〕(N).MI(FS)(4-5)/×2
Fighter.Wan〔402〕(F).PC(S)×2/×2
Repairman.Spod〔105〕(P).FR(F)/×4




Gunner.Hugew〔598〕(P).CA(SP)(1-2).MI(FS)(4-5).AC(P)(1-2)/×3
Attacker.Wan〔391〕(N).MG(P).RF(P)/×2
Driver.LightV〔184〕(N)



Veteran.Wan〔384〕(P).SG(P).RK(FS)(1-2)×2/×2
Gunner.ArmV〔78〕(N).RW(N)(2-6)×3/×2

## STEPS OF THE STAGE

**押されれば引き、引けば押す。アッシュ隊とリーザ隊の連携で敵を挟撃**

STEP 1 最初に近づいてくる2つの先鋒部隊を叩く。ガンナー部隊には、格闘タイプを派遣し、懐に飛び込む。ただし間合いを慎重に計らないと、集中砲火を浴び、思わぬ被害が出る。ファイター部隊は、近・遠距離タイプで迎撃。ミサイル、近接攻撃で倒そう。

STEP 2 3ターン目に入ると、リーザ隊が出現する。リーザ隊は無理に前進せず、まず迎撃に専念する。

STEP 3 近づいてくる敵を倒したら、動かない大型ヴァンツァー隊を引きずり出す。2つの部隊が足並みを揃えて近づくと、敵はそれぞれの部隊に食いつき移動する。こうして戦力を分散させて各個撃破しよう。

### Master's Road

Get Honor Point: 46 Point

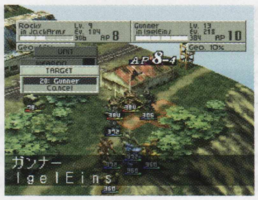
そろそろキャラによりレベルの差が出てくる頃だろう。そこで、レベルの低い味方を育てることに意識を集中してみよう。特に遠距離攻撃は育ちにくいので、集中的に育ててみるのだ。

### POINT ①

ステージ16の大型ヴァンツァーのように攻撃力、耐久力ともに高い強敵に対しては、1対多数であたるのが基本。そのために重要となるのが誘い出し戦術だ。敵が接近して来る間合いを巧みに利用して、大型ヴァンツァーが単独で移動して来るようにするのがポイント。後はAPを減少させて回避能力を奪い、遠距離攻撃が命中しやすい状態を作ろう。

### POINT ②

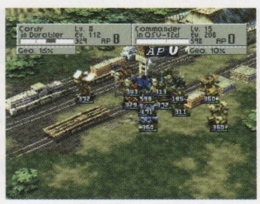
大型ヴァンツァーの中でも、軍を指揮するコマンダーの操るものは別格に強力。なにしろトータルレベルが15、近接戦闘レベル17、そして遠距離16というバランスのよさ。倒すにはかなりの被害を覚悟する必要がある。ただしその分見返りもある。彼を倒すと、アーリーバード衛星監視システムのパスワードが入手できるのだ。次の戦いの参考にしよう。




←アッシュ達に向かってくる敵の部隊を地形効果の高い所で待ち寄って来た所を攻撃。




←3ターン目以降は、リーザ隊を味方ユニットとして戦闘に参加。頼もしい仲間だ。



←リーザ隊とアッシュ隊を合流させ、巨大ヴァンツァーを倒す。パスワードも入手可能。

# STAGE 17 首都ダカ

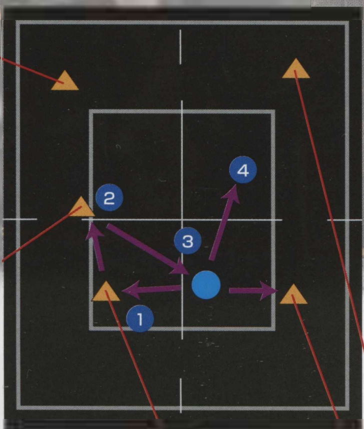
EARLY BIRD SATELLITE MATCHING SYSTEM

**ステージ17は、革命軍、OCU、そしてバーグショミティの戦いで廃虚と化した首都が舞台。道路が荒れ果てているため、移動力が極端に制限されるのが特徴だ。**

*Mission*

## 革命軍残党を殲滅せよ

Gunner.Hugew〔598〕(P).CA(SP)(1-2)×2.MI(FS)(4-5).AC(P)(1-2)
Attacker.Wan〔449〕(F).MG(P).FR(F)/×2
Gunner.ArmV〔264〕(N).AC(P)(1-2)
Driver.LightV〔184〕(N)
Gunner.ArmV〔78〕(N).MG(P).RW(N)(2-6)




Gunner.Wan〔479〕(P).MI(FS)(4-5)×2
Gunner.Wan〔449〕(F).MG(P).SG(P)
Fighter.Wan〔414〕(S).PC(S)×2
Gunner.ArmV〔136〕(N).RW(N)(2-6)

Gunner.Wan〔449〕(F).MG(P).SG(P)
Fighter.Wan〔414〕(S).PC(S)×2
Gunner.Wan〔479〕(P).MI(FS)(4-5)×2



Gunner.Hugew〔598〕(P).CA(SP)(1-2)×2.MI(FS)(4-5).AC(P)(1-2)
Attacker.Wan〔449〕(F).MG(P).FR(F)
Attacker.Wan〔449〕(F).MG(P).SG(P)
Gunner.Wan〔479〕(P).MI(FS)(4-5)
Fighter.Wan〔414〕(S).PC(S)×2/×2

Commander.Hugew〔598〕(P).CA(SP)(1-2)×2.MI(FS)(4-5).AC(P)(1-2)
Veteran.Wan〔449〕(F).MG(P).FR(F)
Attacker.Wan〔449〕(F).MG(P).FR(F)
Gunner.ArmV〔295〕(N).CA(SP)(1-2)×2/×2
Repaidman.Spod〔149〕(P).FR(F)

## STEPS OF THE STAGE

**マップの四隅に敵部隊が陣取る難関。挟撃される愚を避け、各個撃破せよ**

STEP 1 初期配置では、左右の敵部隊に挟撃される形になっている。正面作戦はリスクが大きいので、全軍で戦力が比較的手薄な左側の部隊を叩きにいく。

STEP 2 次にそのまま右折し、左上の部隊を攻める。ただし自軍の進軍速度が遅いと、後方から追撃を受けてしまう。その場合は、追撃してくる部隊と交戦。

STEP 4 左上の部隊撃破後、返す刀で追撃部隊を一掃。長い距離を追撃してきているので、部隊は縦に分散しているはず。個別撃破が容易に可能だろう。

STEP 5 最後に右上の本隊を攻略する。自軍に向かってくるので、地形効果の高い場所で迎撃しよう。

### (Master's Road)

Get Honor Point: 78Point

巨大ヴァンツァーは強敵ではあるが、その分得られる経験値が大きい。育ちにくい遠距離タイプの能力を上げたい時は、このステージに出現する巨大ヴァンツァーを倒させるのがお薦めだ。

### POINT①

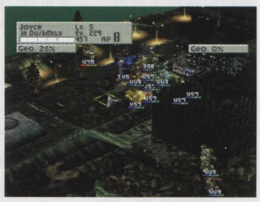
ステージ17では、路面が荒れ果てているため、本来の市街地と比べて移動力が極端に制限される。そこで重要となるのは、装備重量を軽減させ、移動力の確保に務めることだ。リペアパーツなどのアイテム類は必要最小限に留めるように。また、荒れた路面は防御効果もかなり高くなる。そのため敵を防御効果の高い場所から引きずり出すことが重要になる。

### POINT②

右上の本隊にいる大型ヴァンツァーに乗り込んでいるボスキャラは、サプライズのオーナースキルを所持している。近接した途端に、こちらの回避率が10%ダウンしてしまうため、周囲を囲んで極力攻撃を受けない状態を作ることが重要だ。ちなみに、左上の大型ヴァンツァーはアーリーバードの情報を持っている。次のステージ攻略の参考にしよう。




←町中の細い道は地形効果が高い。その地形効果の高さを活用し、軍を進めていこう。




←後方からも敵部隊が接近してくる。細い道に味方を1機置き、後方の敵に備えよう。




←サプライズのオーナースキルを持つ敵が出現。しかし、囲んでしまえば恐くはない。

FRONT MISSION 2

# OPERATION 4

## PROJECT FENRIL（フェンリル計画）

### EVENT CHART

**㊵ポーネア3**
- リスト㉕
- (A) FIREVALY (P) FAITH
- ニュースよりセンダー社のパスワード (P)SCHRZO (P)SCHUSS

**㊶首都ダカ【ステージ17】**
- E・BIRDの(P)SAPIENT

**㊷首都ダカ1**

**㊸首都ダカ【ステージ18】**

**㊹ドゥカンディ6**
- リスト㉖
- リスト㉗
- ニュースより、DNCのパスワード(P)ITIOARY
- DNCFで、レオノーラ社の(P) LEAFED
- 闘技場の(P)COCHIN

**㊺OCU捕虜救出作戦司令部4**
- リスト㉘
- (A)BIWU (P)BICARB
- (A)MASEL (P)MAJYAR

**㊻リミアン基地射爆撃場【ステージ19】**

**㊼ノトゥンクミラ**
- リスト㉙
- ディアブルアビオニクスの(P)DIACTIC
- ニュースより(A)TAUREAU(P)TABARD
- シュネッケ社の(P)SCISSOR
- ディアブルアビオニクスの(P)DIACTIC

**㊽首都ダカ中心部3【ステージ20】**

**㊾首都ダカ2**
- リスト㉚
- E・BIRDの(P)SEANCE

**㊿プラフマプトラ川支流【ステージ21】**

**(51)首都ダカ3**
- リスト㉛
- リスト㉜
- ニュースより(A)BALESTRO(P)BAFFLE
- E・BIRDの(P)SEAFOWL

**(52)アロルデシュ海岸【ステージ22】**

**(53)首都ダカ4**
- リスト㉝
- リスト㉞
- E・BIRDの(P)SECEDE、(P)SECTION
- (A)NAXOS (P)NACRE

**(54)ディーアン空軍基地3【ステージ23】**

**(55)基地外**

**(56)管制塔【ステージ24】**

NEXT OPERATION

## STORY

事実上、アロルデシュ下でバーグショミティとヴェンの革命軍との戦いとなり、アッシュたちはヴェンの指令部がある首都ダカへと向かう。ついに議事堂を盾に戦うヴェンと、首都奪回を狙うバーグショミティとの決戦が始まろうとしていた。しかし、追いつめられていくヴェンの背後で、１つの影が動きはじめる。インターゲーン社のヘンシェルである。アロルデシュ軍の最高権力者であるグィアンダ将軍を味方につけ、かつての作戦を遂行させようとしていた。

革命軍との戦いの中で浮かび上がる「フェンリル」の全貌。いつしか戦いは、ひとつの兵器をめぐる争いへと変わりゆくのだった。

## DETAILS OF EVENTS

### ㊵

サリバシュのアジトでリーザの話を聞いた後、酒場へ行く。そこで、グリフの話を聞くと、フェンリルの所在を知ることができる。その後再びアジトへ行き、リーザと話す。そして、地下にいるサリバシュと話し、ダカへ向かう。




### ㊶〜㊻

地下鉄を使い首都ダカに到着。そこから２つのステージをクリアし、ダカを抜け出す。リミアン基地の途中にあるドゥカンディの町で装備を最新の物に変えることができる。さらに、無人となったＯＣＵ捕虜救出作戦司令部では、武器やパーツを入手できる。さらに放置されているコンピュータから、パスワードとアドレスを入手できる。




### ㊼〜㊾

フェンリルの奪回に失敗したアッシュは、サリバシュと連絡を取るためノトゥンクミラへ向かう。まず酒場に行き、マスターにアジトへ連れて行ってもらう。そこで、一通り話をすると、サリバシュからの連絡が入る。作戦まで丸一日時間があるので、再びノトゥンクミラの町へ。酒場に行くと、ジェーンという女性が声をかけてくる。それから。アッシュの故郷へ行けるようになり、その後アジトへ。トマスが裏路地でケガを負ったドミンゴを発見。治療をした後、仲間と話をして自室で寝る。朝おきると、ドミンゴがいなくなっている、そして、彼はそのまま消息不明となる。





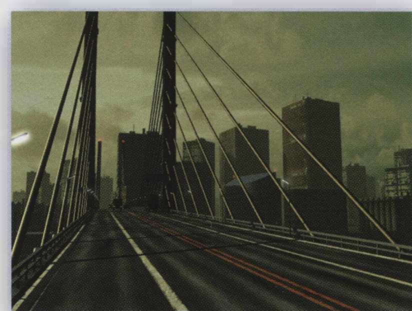


### ㊿〜56

ダカを革命軍の手から取り戻したが、その戦闘中リラが行方不明になってしまう。我を忘れたサリバシュをなだめた後、ディーアン基地攻略に向け、革命軍の補給を断つなど、２つのステージをこなすことになる。









# ITEM LIST

## リスト25

### PARTS

P/B

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

P/A

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Type102A | 87 | HB | ノ | 397 |
| ZebuT4S | 85 | HB | ノ | 417 |
| TeDeurA3 | 96 | MI | 耐貫 | 510 |
| ZoraC9 | 90 | HB | 耐火 | 433 |

P/L

| 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Type102A | 120 | 0 | ノ | 733 |
| ZebuT4S | 1'8 | 0 | ノ | 770 |
| ZoraC9 | 124 | 0 | 耐貫 | 799 |
| TeDeurA3 | 132 | 1 | 耐火 | 706 |

### WEAPON

W/H

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Chronik | MG | 19 | 7 | 貫 | 303 |
| Alchmy | RF | 93 | 1 | 貫 | 295 |
| SirLbraB | SG | 16 | 1 | 貫 | 274 |

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| W.Blade | NK | +42 | 1 | 衝 | 147 |
| M.Hammrrr | RD | +48 | 1 | 衝 | 156 |

W/S

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| WitHorr | GR | 54 | 1 | 炎貫 | 131 |
| PiovertA4 | MI | 59 | 2 | 炎衝 | 208 |
| Finch | RK | 17 | 8 | 炎衝 | 371 |
| SnvoryG0 | CA | 44 | 3 | 耐貫 | 315 |
| MCale2 | AM | 51 | 2 | 炎衝 | 466 |
| AirWldR | AR | 23 | 6 | 炎衝 | 371 |
| SPC2-N | SC | 20 | – | ノ | 203 |

W/B

| 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### FULLSET

| 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|
| Type'02A | F | 3670 |
| ZebuT4S | S | 3240 |
| ZoraC9 | L | 3370 |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| リスト24と同一 | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト26

### PARTS

P/B

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

P/A

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

P/L

| 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| GizaSA | 132 | 0 | ノ | 875 |

| 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### WEAPON

W/H

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

W/S

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Type30'S | SD | 22 | 5 | 耐衝 | 246 |

W/B

| 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| BP-T48 | BP | 5 | – | 22 |
| AG-450C | BP | – | 43 | 22 |

### FULLSET

| 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|
| GizaSA | F | 4400 |
| MothVAS | S | 3930 |
| GizaSA | L | 3960 |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| リスト24と同一 | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト27

### WEAPON

W/H

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| HexaFire | RF | 118 | 1 | 貫 | 427 |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト28

### WEAPON

W/H

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Opfer | MG | 21 | 8 | 貫 | – |

W/B

| 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| BP-"58 | BP | 5 | – | – |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| Repair3 | 100 |
| REbirth2 | 80 |

## リスト29

### PARTS

B・A・L

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| リスト25と同一 | | | | |

## リスト30

### WEAPON

W/H

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Growtask | MG | 25 | 7 | 貫 | 374 |
| Wander20 | RF | 22 | 1 | 貫 | 357 |
| AudenM98 | SG | 105 | 8 | 貫 | 330 |
| H.RaiS | FR | 18 | 4 | 炎 | 334 |
| Caiaed10 | BZ | 38 | 1 | 炎貫 | 351 |

W/S

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible]WE | GR | 51 | 1 | 炎貫 | 156 |
| MarstaL | MI | 67 | 2 | 炎衝 | 253 |

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| WrdGR | RK | 26 | 6 | 炎衝 | 447 |
| ArWrldMAM | AM | 57 | 2 | 炎衝 | 565 |
| AFrch' | AR | 19 | 8 | 炎貫 | 447 |
| Type2015 | SD | 22 | – | [illegible] | 246 |

W/B

| 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| BP-T48 | BP | 5 | – | 412 |
| AG-450C | BP | – | 43 | 745 |

### FULLSET

| 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|
| リスト26と同一 | | |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| リスト24と同一 | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト31

### PARTS

P/B

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Type102B | 172 | – | ノ | 1581 |
| ZebuT8 | 189 | – | 耐貫 | 1692 |
| Trero | 17 | – | 耐火 | 1723 |
| ZenithDV | 163 | MG | [illegible] | 1755 |

P/A

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Type102S | 106 | HB | ノ | 573 |
| ZebuT8 | 117 | HB | [illegible] | 613 |
| Trero | 109 | HB | 耐火 | 625 |
| ZenithDV | 101 | HB | [illegible] | 636 |

P/L

| 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Type102S | 145 | 0 | ノ | '285 |
| Trero | 149 | 2 | 耐火 | 1191 |
| Zebu"8 | 160 | 0 | [illegible] | '375 |
| ZenithDV | 139 | 0 | 耐衝 | 1426 |

### WEAPON

W/H

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Opfer | MG | 16 | 8 | 貫 | 435 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

W/S

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

W/B

| 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### FULLSET

| 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|
| [illegible] | F | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| リスト24と同一 | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト32

### PARTS

B・A・L

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| リスト30と同一 | | | | |

### WEAPON

W/H

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Opfer | MG | 21 | 8 | 貫 | 435 |
| HexaFire | RF | 118 | 1 | 貫 | 427 |
| VNBucer | SG | 21 | 8 | 貫 | 389 |
| HellPond | FR | 42 | 4 | 炎 | 405 |
| W.Fang | NK | +53 | 1 | 衝 | 215 |
| Fearront | RD | +61 | 1 | 衝 | 225 |

W/S

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| SkuGF2 | GR | 69 | 1 | 炎貫 | '92 |
| AclerG | MI | 75 | 2 | 炎衝 | 301 |
| Myra2 | RK | 29 | 6 | 炎衝 | 527 |
| RapaceN5 | AM | 120 | 1 | 炎衝 | 677 |
| EaglerAF | AR | 29 | 6 | 炎衝 | 527 |

W/B

| 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| リスト24と同一 | | | | |

### FULLSET

| 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|
| リスト30と同一 | | |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| リスト24と同一 | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト33

### WEAPON

W/H

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| "133MG | MG | 26 | 9 | 貫 | 610 |
| DonkeyDX | RK | 59 | 4 | 炎衝 | 838 |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト34

### PARTS

P/B

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| Type102B | 172 | – | ノ | 1581 |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| ZenithDV | 163 | MG | 耐衝 | 1755 |

P/A

| 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| KafirM3 | 116 | – | 耐火 | 1844 |
| OmegaM08 | 114 | [illegible] | ノ | 1936 |
| FrostM50 | 119 | – | 耐火 | 2010 |
| DegenT8 | 110 | MG | 耐衝 | 2047 |

P/L

| 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| KafirM3 | 159 | 0 | 耐火 | 1501 |
| OmegaM08 | 156 | 0 | ノ | 1487 |
| FrostM50 | 164 | 0 | 耐火 | 1636 |
| DegenT8 | 151 | 0 | 耐衝 | 1666 |

### WEAPON

W/H

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| Clavier | MG | 24 | 8 | 貫 | 523 |
| Jura6Gmm | RF | 131 | 1 | 貫 | 502 |
| FeatGau | SG | 23 | 8 | 貫 | 449 |
| FireAnt | FR | 47 | 4 | 炎 | 468 |
| F.C100 | CA | 61 | 3 | 耐貫 | 534 |
| MadcanB | BZ | 147 | 1 | 炎衝 | 493 |
| Sky WyngB | AR | 32 | 6 | 炎貫 | 626 |
| SN-20 | SD | 28 | – | ノ | 354 |

W/S

| 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| BraHorn | GR | 76 | 1 | 炎貫 | 222 |
| Thrush | MI | 61 | 3 | 炎衝 | 358 |
| EagetF | RK | 48 | 4 | 炎衝 | 626 |
| PloverS4 | AM | 72 | 2 | 炎衝 | 795 |

W/B

| 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|
| BP-"33 | BP | 5 | – | 594 |
| AG-1000 | BP | [illegible] | 53 | 1056 |

### FULLSET

| 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|
| Dege-T8 | F | 6520 |
| FrostM50 | S | 6C30 |
| FafirM3 | L | 5960 |

### COM

| 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|
| リスト24と同一 | | |

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| リスト4と同一 | |

## リスト35

### ITEM

| 名称 | 価格 |
|---|---|
| RepairAll | – |
| RebirthAll | – |

# WAN SET LIST

## アッシュ

基本はオペレーション3と同じ。ゼニス、ゾラ系のパーツを付けて、ライフルを両手に装備。バックパックにはアイテムを。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | ゾラC9 | モス VAS | [illegible] | ゼニスDV | ゼニスDV |
| A | ゾラC9 | モス VAS | [illegible] | ゼニスDV | ゼニスDV |
| L | ゾラC9 | モス VAS | [illegible] | ゼニスDV | ゼニスDV |
| BP | BP-T4A | BP-T4A | [illegible] | BP-T3C | BP-T3C |
| LH | アルケミー | ヴンダー20 | ヴンダー20 | ヘキサファイア | ヘキサファイア |
| RH | アルケミー | ヴンダー20 | ウンダー20 | ヘキサファイア | ヘキサファイア |
| LS | | | | | |
| RS | | | | | |

## エイミア

機動力よりも防御力に徹したい。マシンガンを両手にしているので全体的に重くなるが、必ず盾を付けておこう。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | 102式甲 強陣 | ギャ7A | ギャ7A | ジービュT8 | ジービュT8 |
| A | 102式甲 強陣 | ギザ5A | ギザ5A | ジービュT8 | ジービュT8 |
| L | 102式甲 強陣 | ギザ5A | ギザ5A | ジービュT8 | ジービュT8 |
| BP | BP-T4A | BP-T4A | BP-T4A | BP-T3C | BP-T3C |
| LH | クローニク | クローニク | クローニク | オップファー | オップファー |
| RH | クローニク | クローニク | クローニク | オップファー | オップファー |
| LS | | | | | |
| RS | SP02-N | 201式増加装甲 | 201式増加装甲 | | |

## ジョイス

後半に備えてジョイスも遠距離タイプにする。近距離にしたのは、スキルを覚えさせることと、レベルを上げさせるためだ。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | ジービュT4S | ハルトツァーン | ハルトツァーン | 102式乙 強陣 | 102式乙 強陣 |
| A | ジービュT4S | ギザ5A | ギザ5A | 102式乙 強陣 | 102式乙 強陣 |
| L | オテル | ハルトツァーン | ハルトツァーン | トレーロ | トレーロ |
| BP | BP-T3C | BP-T3C | BP-T3C | BP-T4A | BP-T4A |
| LH | | | | | |
| RH | | | | | |
| LS | Mカイユ2 | Mカイユ2 | Mカイユ2 | Mカイユ2 | メナートU |
| RS | イービスW1 | イービスW1 | メナートU | メナートU | メナートU |

## サユリ

サユリもステージ20から遠距離武器を装備させていく。片手にはマシンガン、バックパックには弾丸を入れておこう。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 102式乙 強陣 | 102式乙 強陣 |
| A | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 102式乙 強陣 | 102式乙 強陣 |
| L | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 102式乙 強陣 | 102式乙 強陣 |
| BP | [illegible] | [illegible] | [illegible] | AG-640C | AG-640C |
| LH | [illegible] | オップファー | [illegible] | | |
| RH | [illegible] | ヘキサファイア | [illegible] | ヘキサファイア | |
| LS | | | | VS17-N | |
| RS | | 201式増加装甲 | 201式増加装甲 | | 103式機関銃 |

## ロズウェル

対空、ランチャーの武器を装備させる。弾数よりも命中率の高い武器を選んだ方が良い。パーツもできるだけ軽めにしよう。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | ジービュT4S | ハルトツァーン | ハルトツァーン | 102式乙 強陣 | 102式乙 強陣 |
| A | ジービュT4S | ギザ5A | ギザ5A | 102式乙 強陣 | 102式乙 強陣 |
| L | ジービュT4S | ハルトツァーン | ハルトツァーン | トレーロ | トレーロ |
| BP | BP-T3C | BP-T3C | BP-T3C | BP-T4A | BP-T4A |
| LH | | | | | |
| RH | | | | | |
| LS | Mカイユ2 | Mカイユ2 | Mカイユ2 | Mカイユ2 | メナートU |
| RS | イービスW1 | イービスW1 | メナートU | メナートU | メナートU |

## リーザ

ステージ18から完全に遠距離、回復を努めさせよう。バックパックには弾倉を1つ、あとはすべて回復系のアイテムを。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | [illegible] | ハルトツァーン | ハルトツァーン | 102式乙 強陣 | 102式乙 強陣 |
| A | ジービュT4S | ギザ5A | ギザ5A | 102式乙 強陣 | 102式乙 強陣 |
| L | オテル | ハルトツァーン | ハルトツァーン | トレーロ | トレーロ |
| BP | BP-T3C | BP-T3C | BP-T4A | BP-T4A | BP-T4A |
| LH | | | | | |
| RH | | | | | |
| LS | [illegible] | Mカイユ2 | Mカイユ2 | Mカイユ2 | メナートU |
| RS | イービスW1 | イービスW1 | メナートU | メナートU | メナートU |

## パイク

遠距離のレベルが高いので、命中率の高さよりも攻撃力を重視した武器を装備させておく。どんどんレベルを上げていこう。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | ジービュT4S | [illegible] | ハルトツァーン | 102式乙 強陣 | 102式乙 強陣 |
| A | ジービュT4S | [illegible] | ギザ5A | 102式乙 強陣 | 102式乙 強陣 |
| L | オテル | [illegible] | ハルトツァーン | トレーロ | トレーロ |
| BP | BP-T3C | [illegible] | BP-T3C | BP-T4A | BP-T4A |
| LH | | | | | |
| RH | | | | | |
| LS | Mカイユ2 | Mカイユ2 | Mカイユ2 | Mカイユ2 | メナートU |
| RS | イービスW1 | イービスW1 | ヴィルトGR | ヴィルトGR | [illegible] |

## グリフ

格闘系の敵が多く出現するので、耐衝撃のボディ、パーツを選ぶ。重量に余裕があれば、バックパックにアイテムを入れよう。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | 102式甲 強陣 | ギザ5A | ギザ5A | トレーロ | トレーロ |
| A | 102式甲 強陣 | ギザ5A | ギザ5A | トレーロ | [illegible] |
| L | 102式甲 強陣 | ギザ5A | ギザ5A | トレーロ | トレーロ |
| BP | BP-T3C | BP-T3C | [illegible] | BP-T3C | [illegible] |
| LH | マッドハマー | ドーンスター | [illegible] | [illegible] | フェアアイアン |
| RH | | | | | |
| LS | | | | | |
| RS | [illegible] | 201式増加装甲 | 201式増加装甲 | VS17-N | [illegible] |

## トマス

重量タイプのボディで身を包み、片腕にロッドを装備させる。重量オーバーしなければ、バックパックにはアイテムを搭載。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | 102式甲 強陣 | ハルトツァーン | ハルトツァーン | トレーロ | トレーロ |
| A | 102式甲 強陣 | ギザ5A | ギザ5A | トレーロ | トレーロ |
| L | 102式甲 強陣 | ハルトツァーン | ハルトツァーン | トレーロ | トレーロ |
| BP | BP-T3C | BP-T3C | BP-T3C | BP-T3C | BP-T3C |
| LH | マッドハマー | ドーンスター | ドーンスター | ドーンスター | フェアアイアン |
| RH | | | | | |
| LS | | | | | |
| RS | SP02-N | 201式増加装甲 | 201式増加装甲 | VS17-N | VS17-N |

## ロッキー

比較的スマートなロッキーは、ムダなパーツや武器をどこまで削き落とせるかにかかっている。機動力で攻めていこう。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | ゾラC9 | モス VAS | モス VAS | ゼニスDV | ゼニスDV |
| A | ゾラC9 | モス VAS | モス VAS | ゼニスDV | ゼニスDV |
| L | ゾラC9 | モス VAS | モス VAS | ゼニスDV | ゼニスDV |
| BP | BP-T3C | BP-T3C | BP-T3C | BP-T3C | BP-T3C |
| LH | ダブルブレード | プレススティング | プレススティング | プレススティング | ダブルファング |
| RH | ダブルブレード | プレススティング | プレススティング | プレススティング | ダブルファング |
| LS | | | | | |
| RS | | | | | |

## コーディ

ロッキー同様、ムダなパーツをできるだけ抑えて、両手にナックルを装備させよう。完全に攻撃力を重視したタイプに育てる。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | 102式甲 強陣 | ハルトツァーン | ハルトツァーン | 102式甲 強陣 | [illegible] |
| A | 102式甲 強陣 | [illegible] | ギザ5A | 102式甲 強陣 | 102式甲 強陣 |
| L | 102式甲 強陣 | ハルトツァーン | ハルトツァーン | 102式甲 強陣 | [illegible] |
| BP | AG-1000C | [illegible] | AG-450C | AG-640C | AG-640C |
| LH | ダブルブレード | プレススティング | プレススティング | プレススティング | [illegible] |
| RH | ダブルブレード | プレススティング | プレススティング | プレススティング | ダブルファング |
| LS | | | | | |
| RS | | | | | |

## メイラン

防御と攻撃の両方のバランスを取り、機動力をもって敵を叩こう。バックアップには回復系のアイ[illegible]ておく。

| | ステージ18 | ステージ19 | ステージ20 | ステージ21 | ステージ22 |
|---|---|---|---|---|---|
| B | ジービュT4S | ハルトツァーン | ハルトツァーン | トレーロ | トレーロ |
| A | ジービュT4S | [illegible] | ギザ5A | トレーロ | トレーロ |
| L | ジービュT4S | ハルトツァーン | ハルトツァーン | トレーロ | トレーロ |
| BP | BP-T3C | [illegible] | BP-T3C | BP-T3C | BP-T3C |
| LH | マッドハマー | ドーンスター | ドーンスター | ドーンスター | フェアアイアン |
| RH | | | | | |
| LS | | | | | |
| RS | SP02-N | 201式増加装甲 | 201式増加装甲 | [illegible] | VS17-N |

# WAN SET LIST

## ステージ23

| B | A | L | BP | LH | RH | LS | RS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| カーフィルM3 | カーフィルM3 | カーフィルM3 | BP-T4A | ユーラ60mm | ユーラ60mm | | |
| フロストM50 | フロストM50 | フロストM50 | BP-T4A | クラヴィエ | クラヴィエ | | |
| クアガM08 | カーフィルM3 | トレーロ | BP-T3C | | | スラッシュ | スラッシュ |
| クアガM08 | カーフィルM3 | カーフィルM3 | AG-1000D | | | | 103式機関銃 |
| クアガM08 | カーフィルM3 | トレーロ | BP-T3C | | | スラッシュ | スラッシュ |
| クアガM08 | カーフィルM3 | トレーロ | BP-T3C | | | スラッシュ | スラッシュ |
| クアガM08 | カーフィルM3 | トレーロ | BP-T3C | | | [illegible] | ドンキーDX |
| クアガM08 | カーフィルM3 | クアガM08 | BP-T3D | ロッダーG | | | SN-20 |
| クアガM08 | カーフィルM3 | クアガM08 | BP-T3D | ロッダーG | | | SN-20 |
| クアガM08 | カーフィルM3 | クアガM08 | BP-T3D | ヒュージバスター | ヒュージバスター | | |
| デーゲンT8 | デーゲンT8 | デーゲンT8 | AG-1000D | | | | |
| クアガM08 | カーフィルM3 | クアガM08 | BP-T3D | ロッダーG | | | SN-20 |

## ステージ24

| B | A | L | BP | LH | RH | LS | RS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| カーフィルM3 | カーフィルM3 | カーフィルM3 | BP-T4A | ユーラ60mm | ユーラ60mm | | |
| フロストM50 | フロストM50 | フロストM50 | BP-T4A | クラヴィエ | クラヴィエ | | |
| クアガM08 | カーフィルM3 | トレーロ | BP-T3C | | | ラバースM5 | スラッシュ |
| [illegible] | カーフィルM3 | [illegible] | AG-1000D | | | | 103式機関銃 |
| クアガM08 | カーフィルM3 | トレーロ | BP-T3C | | | ラバースM5 | スラッシュ |
| クアガM08 | カーフィルM3 | トレーロ | BP-T3C | | | ラバースM5 | スラッシュ |
| クアガM08 | カーフィルM3 | トレーロ | BP-T3C | | | ラバースM5 | ドンキーDX |
| クアガM08 | カーフィルM3 | クアガM08 | BP-T3D | ロッダーG | | | SN-20 |
| クアガM08 | カーフィルM3 | クアガM08 | BP-T3D | ロッダーG | | | SN-20 |
| クアガM08 | カーフィルM3 | クアガM08 | BP-T3D | ヒュージバスター | ヒュージバスター | | |
| デーゲンT8 | デーゲンT8 | デーゲンT8 | AG-1000D | | | | |
| クアガM08 | カーフィルM3 | クアガM08 | BP-T3D | ロッダーG | | | SN-20 |

アッシュ



エイミア



ジョイス



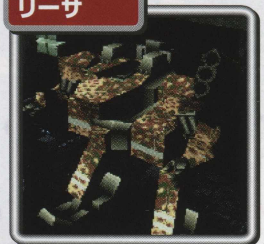
サユリ



ロズウェル



リーザ



パイク



グリフ



トマス



ロッキー



コーディ



メイラン



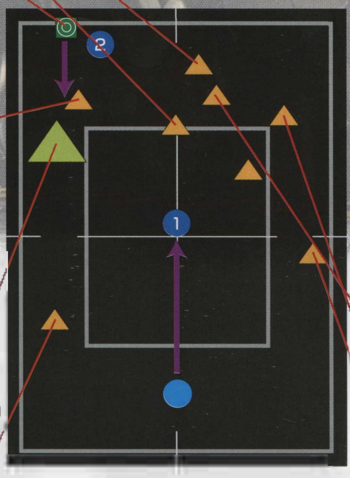
STAGE 18

# 首都ダカ　ダウンタウン

ステージ18では、対空攻撃と対地攻撃の兼合いが重要となってくる。特に遠距離の対空武器の有無によって、難易度がかなり違ってくる点に注意しよう。

*Mission*

## ヴェンの包囲網を打破






### STEPS OF THE STAGE

**本命は敵ヴァンツァー部隊、邪魔な飛行部隊は早めに駆逐しよう**

STEP 1 ステージ18は、左側の幹線道路を抜ければマップクリアとなる。開始直後は敵の数が少ないため簡単に感じるが、それは早計だ。２ターン目にヴァンツァー部隊の増援があるため、敵の数は倍以上に膨れあがる。結果的には物量戦になるので、少なくとも先行してくる航空機部隊だけでも、早めに撃墜したい。対空ミサイルと近距離武器を活用して倒そう。

STEP 2 ある程度戦闘が進むと、左上から謎のヘリ部隊がまたも出現。ヴェンのヘリ部隊と交戦する。ヴェンの部隊は実質的に相手にしなくてもよいので、残りの敵部隊をじっくり片づけていけばよい。

**《Master's Road》**

Get Honor Point　56 Point

このステージで敵を全滅させると、リバースＡＬＬとヘキサファイアという武器を入手できる。全滅を狙うならヘリには対空武器という様に、基本に乗っ取った戦い方が有効で損害が少ない。

**POINT①**

ステージ18は航空機部隊が多いため、対空武器の重要度が高くなっている。もちろん、ヴァンツァー部隊への対応も考慮しなければならないが、少なくとも遠距離攻撃が得意なキャラ２機くらいは、対空装備をしておいた方がいいだろう。もうひとつ注意したいのは初期配置。近接、遠距離を上手に組み合わせて、移動範囲が広い航空機に対応しよう。

**POINT②**

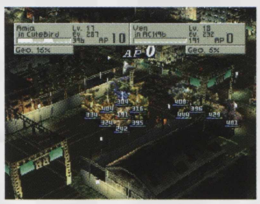
ステージ18の敵は、こちらに向かって進軍して来るタイプ。移動範囲や武器の射程を考慮に入れて、先手を取れるポジションで戦うように。また、このマップは通路が狭いため、敵を囲んで攻撃するには不向きとなっている。効率よく敵を叩くためには、遠距離タイプのキャラ以外にも、遠距離武器を携行させたい。予備の弾薬もなるべく多めに携行しよう。




←まずは、ヴァンツァー部隊が出てくる前にジェットを出来るだけ撃破しておこう。




←黒いヘリ軍団が出現すると、ヴェンはそちらに向かう。この間に残りの敵機を倒せ。




←最後は、自軍に近づいて来たヴェンを倒す。ここも、やはり囲んで倒すのが鉄則。

# STAGE 19 リミアン基地射爆撃場

EARLY BIRD SATELLITE WATCHING SYSTEM

**前のステージ同様、ここでも航空機部隊が登場する。例によって遠距離攻撃タイプのキャラには、対地と対空の両方の武器を携行させるようにしたいところだ。**

*Mission*

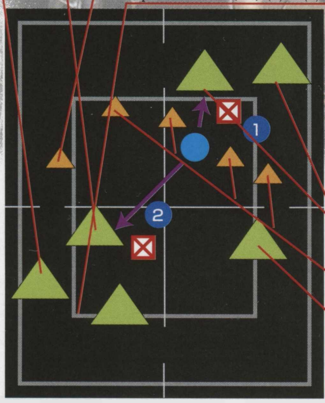
## フェンリルを奪回せよ

Driver.ArmV〔239〕(N).MG(P)
Repairman.ArmV〔164〕(P).FR(F)

Attacker.Wan〔529〕(P).MG(P).RF(P)
Attacker.Wan〔529〕(P).MG(P).SG(P)
Gunner.Wan〔455〕(S).MG(P).SG(P).RK(FS)(2-4)
Gunner.ArmV〔235〕(N).MI(FS)(4-5)

Driver.LightV〔235〕(N)

Commander.Wan〔455〕(S).MG(P).SG(P)× 2 .MI(FS)(4-5)
Gunner.Wan〔455〕(S).MG(P).SG(P).GR(FP)(2-3)
Attacker.Wan〔529〕(P).MG(P).SG(P)
Attacker.Wan〔529〕(P).MG(P).FR(F)
Driver.ArmV〔239〕(N).MG(P).MI(FS)(4-5)
Repairman.ArmV〔164〕(P).FR(F)




Ven.Chopper〔258〕(P).AC(P)(1-2).MI(FS)(4-5)×2
Gunner.Chopper〔258〕(P).AC(P)(1-2).MI(FS)(4-5)× 2



Veteran.Wan〔455〕(S).MG(P).SG(P).RK(FS)
Gunner.Chopper〔258〕(P).AC(P)(1-2).MI(FS)(4-5)×2
Gunner.ArmV〔235〕(N).MI(FS)(4-5)

Driver.ArmV〔239〕(N).RW(N)(2-6)/×4

Fighter.Wan〔495〕(F).PC(S)× 2 /×2
Driver.LightV〔235〕(N)

## STEPS OF THE STAGE

**勝つのは比較的容易だが、ヴェンの逃亡を阻むのは難しい**

STEP 1 ヴェン撃墜にこだわらなければ、足並みを揃えてじっくり戦えばよい。しかしヴェンを墜とすのなら、速攻をかけるしかない。ヴェンのヘリは3ターン目に後退するからだ。襲撃ユニットは当然集中砲火を浴びるので、せめて照明車両を倒して、地形効果を利用させたい。もうひとつ注意をすべきは、ベテランのヴァンツァー。すべてのレベルが平均して高いので、なるべく遠距離攻撃でダメージを与え、接近戦は極力挑まない方が無難である。

STEP 2 周囲の敵を排除したら、下の敵へ向かう。地雷に引っかかる場合もあるが、戦力的には楽勝。

### Master's Road

Get Honor Point: 67 Point

オーナースキルの降伏勧告を数ターン続けて行い、ベテランパイロットを投降させよう。すると、ショップでは買うことのできないコンピューター「レゲンデ」を入手できるのである。

### POINT①

ステージ19では、ヴェンが速い段階で逃走してしまうので、これを阻止することが重要となる。機体を軽量化し、移動力を高めたユニットを少なくとも1機は用意し、ヴェンの追撃に向かわせよう。パイロットは近距離攻撃が得意なタイプを選択し、武装はマシンガンのみに絞る。なお、ヴェンのエスケープが発動した場合は、リセットした方がいいだろう。

### POINT②

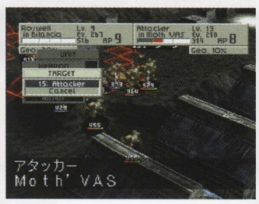
残敵を掃討する段階で注意したいのは地雷の存在。地雷を踏んでしまった場合、ユニットの足が完全に破壊され、さらにそのターンの行動は強制ストップさせられてしまう。使いどころによっては非常に有効なアイテムだけに、自分がかかった際の被害も相当なもの。地雷は、一定の場所でじっとしているユニットの前面に設置されているパターンが多い。



←フェンリルを持って逃げるヴェンを追いかける重量の軽い機体の見せ場だ。



←トラックが地雷を設置する時がある。レッグが一発で破壊されるので、注意が必要。




←敵のAPが増えて来ているので、遠距離攻撃でAPを削ってから接近戦に挑もう。

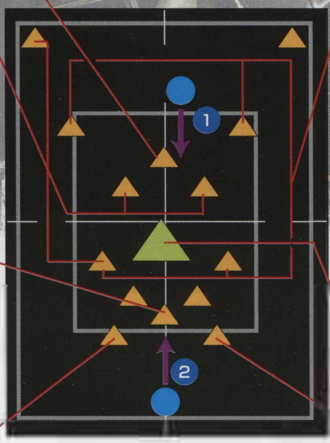
STAGE 20

# 首都ダカ中心部

ステージ20はメンバーを二手に分けての戦闘となる。各部隊のキャラクターバランスを考えるのが重要だ。また、互いの進軍ペースを合わせることも忘れずに。

*Mission*

## 首都奪回






### STEPS OF THE STAGE

**サリバシュに同行する部隊は陸戦中心、陽動部隊は対空攻撃を主眼において編成**

STEP 1 ステージ20では、議事堂に侵攻する正面の部隊と、陽動を担当する裏手の部隊に分かれて戦う。そこで重要となるのが、メンバーの選択。目安としては、裏手は対空武器を装備した遠距離タイプ中心。正面は近距離・戦闘タイプを中心に構成するとよい。戦術の基本はやはり各個撃破。左右の部隊とも、ジワジワと議事堂に接近しつつ、向かって来る敵を撃破する。

STEP 2 議事堂の中庭に配置されている大型ヴァンツァーを倒す、もしくは4機のVTOLを破壊すると、ヴェン率いる4機の大型ヴァンツァー部隊が登場する。ただしヴェン以外は接近戦に持ち込めば楽勝。

**《Master's Road》**

Get Honor Point: 58 Point

そろそろオーナーポイントを得るキャラを1人に絞った方が良い。サユリのバトルスキル無効や、コーディのホールドバック、グリフのストップ等、戦闘に役立つ能力を早く取得させよう。

### POINT①

左記でも触れているように、議事堂中庭の大型ヴァンツァーか、VTOLを全機破壊すると、ヴェンの部隊が登場する。ヴェン以外は、接近してもー切攻撃してこないため、手強い相手ではないが、できれば彼らと戦う前に雑魚は一掃しておきたい。VTOLを1機だけ残して他の敵を破壊し、ヴェン登場前に味方を議事堂に集合させるのが理想だろう。

### POINT②

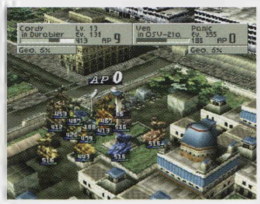
通常の敵ヴァンツァーの中で注意が必要なのは、議事堂の門の側に配置されているファイターとベテラン。彼らの格闘攻撃は、一撃でこちらの腕を破壊するパワーを秘めている。スキルも多彩なため、連鎖攻撃を受けた場合は1ターンで撃破される可能性すらあるのだ。彼らに対しては、遠距離武器で十分にダメージを与え、APを減少させてから接近しよう。



←VTOL機を全機破壊すると、ヴェンが出てくる。1体だけでも残しておくのが得策だ。



←議事堂前の敵を全滅させても、ヴェンが出てくる。全滅させる前に敵の数を減らそう。



←巨大ヴァンツァーに乗ったヴェンが出現したら、議事堂前で待ち伏せし、囲んで倒せ。

# STAGE 21 プラフマプトラ川支流

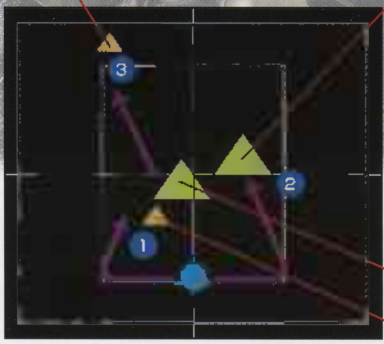
プラフマプトラ川の戦いでは、敵の動きと時間の流れという２つの要素を考慮した戦術展開が要求される。じっくり待つか、それとも積極的に攻めるかだ。

*Mission*

## 補給線を断て

Gunner.Jet〔275〕(P).AC(P)(1-2).MI(FS)(4-5)/×2

Attacker.Wan〔519〕(N).MG(P)×2/×2
Gunner.Wan〔544〕(F).PC(S)×2.MI(FS)×2/×2
Driver.ArmV〔263〕(N).GR(FP)(2-3)/×2
Repairman.Spod〔164〕(P).FR(F)/×4





Commander.Wan〔519〕(N).MG(P)×2
Attacker.Wan〔519〕(N).MG(P)×2
Fighter.Wan〔583〕(P).RD(S).PC(S)
Veteran.Wan〔583〕(P).RD(S).PC(S)
Driver.LightV〔89〕(N)/×4
Driver.LightV〔184〕(N)/×3
Gunner.ArmV〔78〕(N).MG(P).RW(N)(2-6)×2

Attacker.ArmV〔321〕(N).AC(P)(1-2)/×4

### STEPS OF THE STAGE

**鍛えたいキャラを別働隊として使い、輸送車両を叩いて経験値を稼がせろ**

STEP 1 まず最初に、こちらに向かって来る戦闘車両４両を叩く。能力的に自軍が上回っているので楽勝だろう。一方、敵の主力はこちらから接近していかない限り、川に向かって進行していく。しかし進路の正面に出ると、一度に大量の敵を相手にしなければならないので、なるべく側面か背後から接近しよう。

STEP 2 ヴァンツァーを搭載してきたトレーラーは初期配置のまま動かないので、経験値稼ぎに格好のカモとなる。

STEP 3 輸送車両は補給が完了次第撤退する。逃がさないように、あらかじめ別働隊を派遣しよう。

**《Master's Road》**

Get Honor Point: 70 Point

この面に出現する輸送トラックを破壊すると、ドンキーＤＸや103式機関銃等の武器を入手できる。Z.O.Cを持ったヴァンツァーをトラックに接近させ、移動を封じて全機破壊を目指そう。

### POINT①

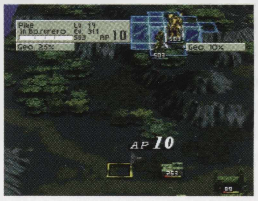
敵の主力にまともに突っ込んでいくと乱戦に陥りがちになる。敵の移動範囲や攻撃範囲をうまく利用して、少数ずつ誘き出して撃破しよう。なお、本文では経験値稼ぎの関係上、積極的な対応を行なっているが、このマップは輸送車両に逃げられてもゲームオーバーにはならない。より楽に戦いたいなら、高地に布陣して敵の主力を迎え撃つのも悪くない。

### POINT②

中盤以降になると、敵のジェット戦闘機２機が増援として登場する。対空ミサイル、対空ロケットなどで応戦し、遠距離タイプを鍛えよう。もうひとつ注意が必要なのは、敵のコマンダー。周囲の味方の回避率をアップさせる、ディフェンスのオーナースキルを所持している。こいつを中心に行動されると厄介なので、遠距離攻撃で早めに倒してしまおう。




←とにかく敵の数が多い上、増援まで現れる。１体ずつ敵を倒していくしかない。



←前衛の敵ヴァンツァー部隊と後衛の車両部隊は、自軍を二手に分けて別々に倒そう。




←補給完了のメッセージが出ると敵が逃げ出す。補給が完了する前に多くの敵を叩け。

# STAGE 22 アロルデシュ海岸

**ステージ22では、機動力と重装備、異なったコンセプトの部隊２つを用意することが、完全制覇の鍵となる。また、Z.O.Cの有無も展開に影響してくる。**

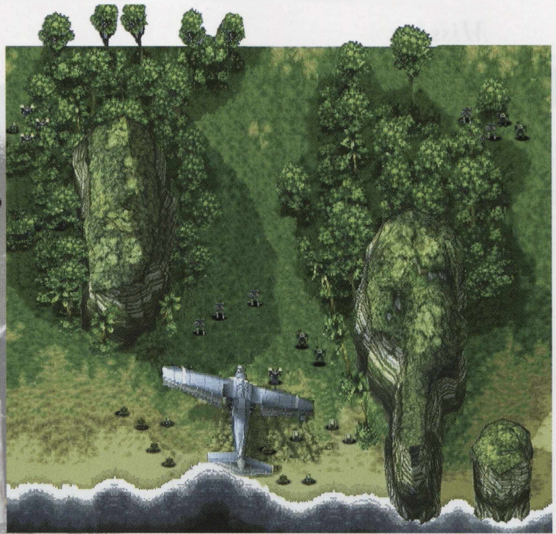
*Mission*

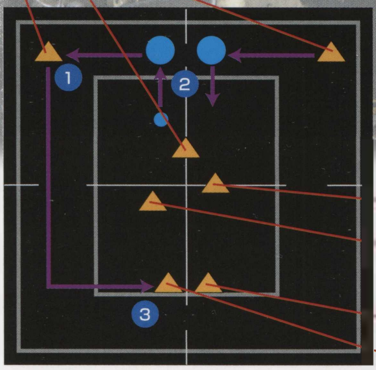
## 輸送機を奪回せよ

Veteran.Wan〔583〕(P).NK(S)×２
Gunner.Wan〔544〕(F).PC(S)×２.RK(FS)(2-4)×２
Gunner.Wan〔544〕(F).PC(S)×２.MI(FS)(4-5)×２
Gunner.Wan〔544〕(F).PC(S)×２.MI(FS)(4-5).RK(FS)(2-4)
Repairman.Spod〔181〕(P).FR(F)

Commander.Wan〔519〕(N).MG(P)×２

Fighter.Wan〔583〕(P).RD(S).PC(S)/×２
Attacker.Wan〔519〕(N).MG(P)×２/×２
Repairman.Spod〔181〕(P).FR(F)






Fighter.Wan〔583〕(P).NK(S)×２/×２
Gunner.Wan〔544〕(F).PC(S)×２.
MI(FS)(4-5)×２

Gunner.Wan〔544〕(F).PC(S)×２.MI(FS)(4-5).RK(FS)(2-4)
Attacker.Wan〔519〕(N).MG(P)×２/×２

Driver.ArmV〔272〕(N).GR(FP)(2-3).MG(P)/×２
Gunner.ArmV〔163〕(N).MG(P)/×3
Repairman.Spod〔181〕(P).FR(F)

Driver.ArmV〔272〕(N).GR(FP)(2-3).MG(P)/×4
Repairman.Spod〔181〕(P).FR(F)

### STEPS OF THE STAGE

**少数の別働隊を派遣して敵の輸送部隊を・殲滅せよ**

STEP 1 まず正面から敵にぶつかる左翼部隊と、右側からマップを迂回して、背後の車両部隊を攻めにいく少数の右翼部隊にメンバーを二分する。敵の主力と戦う左翼は重装備。逆に右翼は軽装備で機動力を重視とする。右翼軍は、右側から迫る部隊を無視してマップ上部へ進軍。車両部隊の捕捉を優先に考えよう。

左翼側は向かって来る敵を順次各個撃破していく。

STEP 2 初期配置で突出しているジョイスは敵の標的になるので、すぐに後ろに下げて左翼部隊と合流。

STEP 3 ８ターン目に入ると、敵の輸送部隊が撤退を始める。その前に右翼軍を接近させておこう。

### 《Master's Road》

Get Honor Point: 86 Point

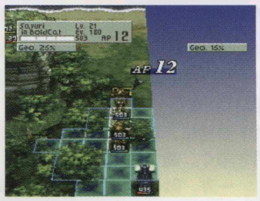
輸送ホバーの撃破数に応じて、リペアＡＬＬが手に入る。６体全てを破壊すると、さらにリバースＡＬＬまで入手できるのだ。Z.O.Cを使って、確実にホバーを破壊できるようにしよう。

### POINT①

レベル上げをそれぞれのキャラの得意な分野に限定して、スペシャリストを育てているプレイヤーの場合、この段階になると得意分野が成長限界（レベル30）に達しているキャラも増えて来るはず。そこでステージ22の車両部隊のような、比較的簡単に倒せる相手に対しては、敢えて不得意な分野の攻撃を行ない、バランスの向上に務めるのも悪くない。

### POINT②

トレーラーを素早く捕捉するためには、余計な戦闘は極力避けることが重要。そのため、右翼部隊は敵ヴァンツァー部隊の攻撃を無視して進行することが要求される。その際に重要となるのが、敵の移動範囲と射程、それに地形効果を考慮に入れた移動だ。敵ヴァンツァーとの接触を最小限に留め、命中率がもっとも低くなる地形を選んで移動しよう。




←左の岩山を回り込み、海岸へ抜ける。この時、敵のヴァンツァー部隊は無視すること。




←森の中ほどは移動に制限がかかってしまうが、地形効果が高い。戦うなら森を選ぼう。




←ステップ１で海岸へ抜けた自軍がトレーラーを攻撃。トレーラーが移動する前に倒せ。

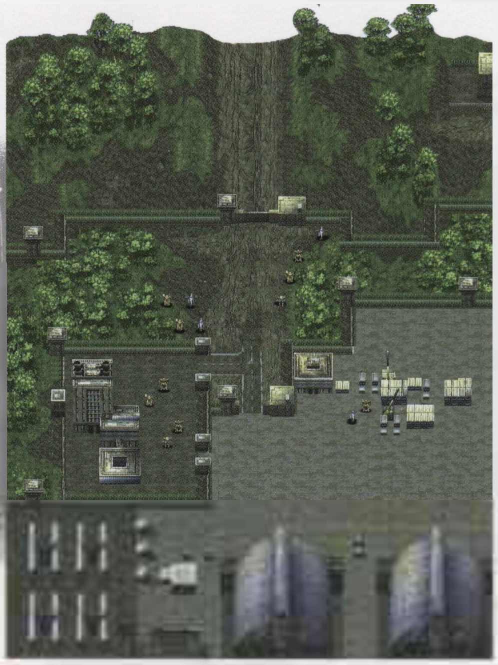
# STAGE 23 ディーアン空軍基地

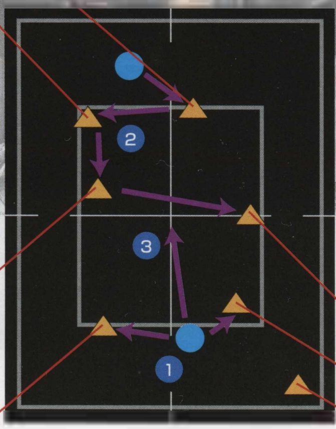
EARLY BIRD SATELLITE WATCHING SYSTEM

**ディーアン基地では、ステージ開始に先立って部隊を3つに分ける。選択の目安はアッシュ隊が近距離、エイミア隊が格闘型、トマス隊が遠距離型といったところ。**

*Mission*

## 輸送機を死守せよ






### STEPS OF THE STAGE

**エイミア隊とトマス隊を早めに合流させ、数の多さで大型ヴァンツァー部隊に対抗せよ**

STEP 1 最初はエイミア隊だけの戦い。5ターンの間、敵の攻撃から輸送機を守るのが勝利条件だ。輸送機の耐久力はそこそこあるが、長くはもたない。2機ずつ分かれて壁を作り、敵を足止めしておこう。

STEP 2 爆破に成功するとトマスの部隊が登場。同時に敵の増援部隊も出現する。分散したまま戦うと、大型ヴァンツァーを相手にするエイミア隊が危険。トマス隊が上に、エイミア隊が下に移動するようにして、早めに合流しよう。本格的な交戦は合流後に行う。

STEP 3 大型ヴァンツァーには、ミサイル攻撃から包囲しての接近戦で対応。1機づつ確実に撃破せよ。

**《Master's Road》**

Get Honor Point: 50 Point

チェーンを考えた上でのスキル選びをすることも、達人の道の一つである。クリティカルやラッキー等、全ての攻撃に対応するスキルを成長させるのも、攻略の手助けとなるはずだ。

### POINT①

ステージ23で登場する大型ヴァンツァーは、攻撃力、耐久力ともに従来のそれを遥かにしのぐ。エイミアの部隊だけで対応するには荷が重いので、必ずトマスの部隊と合流してから攻撃するように。大型ヴァンツァーは遠距離攻撃能力を備えているが、射程の短いロケットなので、まず射程外からミサイルでダメージを与えてから、近距離攻撃につなごう。

### POINT②

ザコユニットの中には、こちらが一定の間合いに近づかない限り、一切攻撃をしかけてこないタイプも意外に多い。このタイプには、ミサイル攻撃で対応すればノーダメージで破壊することが可能だ。また、これとは逆に近接戦をしかけると、まったく反撃してこないタイプも存在する。敵の行動パターンを把握すれば、戦闘はかなり楽になるはず。




←輸送機の周りを自軍のヴァンツァーで取り囲み、敵を近づけないようにしよう。



←輸送機が爆発したら、トマス隊とエイミア隊を合流させる。速やかに行動すること。



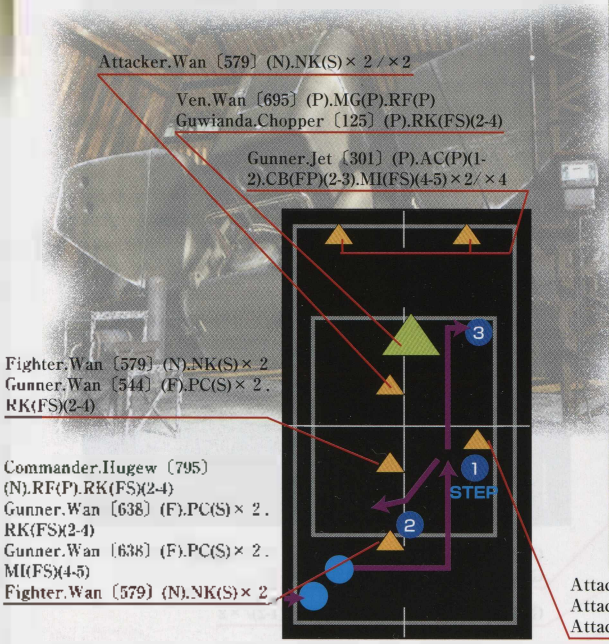
←巨大ヴァンツァーさえ倒してしまえば、それほど強い敵は残らない。一気に倒そう。

# STAGE 24 管制塔

戦闘での注意としては、敵の強力な格闘攻撃に備えて、回復用のリバースを多めに用意すること。また敵の増援に備え、アッシュ隊には対空用の兵装を施そう。

*Mission*

## グィアンダの野望を砕け






## STEPS OF THE STAGE

**そのまま直進して左のルートを進まず、迂回して右のルートを進むのが得策**

STEP 1 アッシュの部隊は、右側の通路を前方に向かって進軍する。なおクレーン付近、正確には手前から20スクエアラインを越えると、敵の伏兵が出現する。隊の全機が足並みを揃えて移動しないと痛い目にあうだろう。また敵の増援と同時にトマス・エイミア隊も登場。後方の敵を担当させ、アッシュ隊は前進。

STEP 2 トマス・エイミア隊は積極的に前に出て、敵がアッシュ隊を追撃しないようにする。敵を撃破したら、アッシュ隊と同じルートを通って前進する。

STEP 3 ザコを排除したら、扉を破壊してフェンリルを探す。その際に、ヴェンに接近し過ぎないこと。

### 《Master's Road》

Get Honor Point: 49 Point

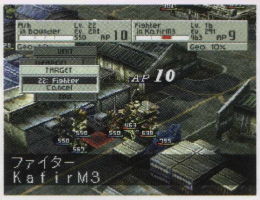
倉庫の扉を開けることにより、リペアＡＬＬやＳＮ−120Ｐというシールドをもらえる。全て破壊すると、リバースＡＬＬまでもらえるので、倉庫の扉は全て開けるつもりで進んでいこう。

### POINT①

左記では、右側を通るルートを採用しているが、もちろん左側のルートでもクリアは可能。ただし、左側を選択した場合、敵の出現パターンも変化する点に注意。左側は、前後の余裕が少なく、挟撃されやすいポジションとなる。また、アッシュたちが一度に戦わなければならない敵の数もかなり多くなるので、素直に右を通った方が無難だろう。

### POINT②

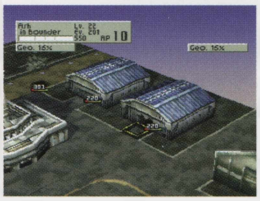
正面からヴェンに接近していくと、イベントが発生し、ヴェンは逃走してしまう。経験値をより多く稼ぎたい場合は、ヴェン＆グィアンダのいるヘリポートを右側から迂回し、遠距離攻撃で両者を仕留めよう。なお、グィアンダ自身は地上にいるものの、乗っているのが航空ユニットであるため、破壊するには対空武器が必要となることを忘れずに。




←倉庫の中から出てくるヴァンツァー部隊を撃破。後方から[illegible]




←敵の増援部隊が出現した次のターンにトマス隊が到着。敵の増援を倒しつつ前進する。



←管制塔付近の倉庫の中にフェンリルはある。速攻で行かないと、扉が爆発してしまう。

OPERATION 5

# THE FINAL MOMENT (終末の刻)

## EVENT CHART

- ⑰ディーアン空軍基地3
  - リスト㉟
  - リスト㊱
  - (A)T.A.S (P)TABARD
- ⑱首都ダカ5
  - リスト㊲
  - リスト㊳
  - サブイベント④
  - サブイベント⑤
  - ニュースよりファイヤーバレー社の(P)FIRVAY
- ⑲地下鉄坑道内【ステージ25】
- ⑳首都ダカ
  - リスト㊴
- ㉑巨大廃工場【ステージ26】
- ㉒補給部隊キャンプ1
  - リスト㊵
  - 鳥島重工の(P)KINDLE
- ㉓革命軍武器集積所【ステージ27】
- ㉔補給部隊キャンプ2
  - リスト㊶
- ㉕川縁の森【ステージ28】
- ㉖補給部隊キャンプ3
  - リスト㊷
- ㉗インターゲーン工場【ステージ29】
- ㉘インターゲーン工場内部
  - リスト㊸
- ㉙インターゲーン工場内部【ステージ30】
- ㉚OCU海防軍制海艦モント2
  - リスト㊹
- ㉛OCU海防軍制海艦モント甲板【ステージ31】

NEXT OPERATION

## STORY

ヴェンのヴィアンダ抹殺という形で幕を閉じたディーアン空軍基地攻略。また、「フェンリン」の破片も発見されたことにより、一応の解決を得たかに見えた。サリバシュは、「後は自分とヴェンの問題」と、アッシュ達に国外脱出を提案する。その提案に賛同したアッシュやリーザは、脱出ポイントへ向かうこととなる。だが、ここに革命軍の残存部隊が出現、戦いとなるのであった。アッシュ達は、ヴェンとの決着をつけるため、再びサリバシュの元に戻る。ついにヴェンとの最終決戦が始まる。インターゲーンより得た強力な軍事力の前に、アッシュ達は生き残ることができるか？　陰で糸を引く男、ヘンシェルの真の目的とは？　革命軍のクーデターから始まったアロルデシュでの戦いが、遂に終局を迎える…。

## DETAILS OF EVENTS

### 57～59

ディーアン空軍基地でサリバシュと話す。仲間達と一通り会話した後、ダカへと向かう。ダカでは、サブイベントが２つ発生する。詳しくはP121、P122を参照のこと。ダカで地下鉄に乗ると、革命軍と戦闘に。その戦闘により地下鉄が使用不可となり、アッシュ達はダカに戻ることになる。




### 60～63

ダカに戻ってきたアッシュは、サリバシュのアジトへ行く。そこで、追撃部隊長の持っていた地図を元に、ヴェンの居場所を突き止め、そこへ向かう。巨大廃工場で打ち上げられたロケットにフェンリルが載っている可能性が高い。フェンリルをヴェンに止めさせるため、ヴェンを説得しに隠れ家の革命軍武器集積所へやってくる。







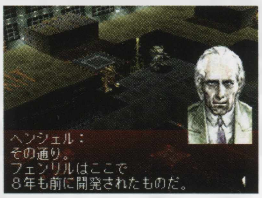
### 64～69

ヴェンを倒しても、フェンリルの起動装置は発見できなかった。そこで、フェンリルの始末をＯＣＵに頼むサリバシュ。リーザはサリバシュの頼みを聞いて、チャンジャン将軍に連絡を取ることに。連絡を終了すると、敵機が出現、戦闘となる。戦闘終了後、この戦いが、ＯＣＵがフェンリルを実験するために仕掛けたことが判明。制海艦モントに連絡を取るが、正体不明の敵と戦う準備をしていることがわかる。アッシュ達は、フェンリルを止めるためにインターゲーンの工場へと向かう。なお、㉔から㉙までの間は、常にダカに行けるようになっている。




### 70～71

インターゲーンとの戦いが終わり、アロルデシュから去ろうとするアッシュ。そこに警戒警報が発令される。



# ITEM LIST

## リスト35

### PARTS

| P/B | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | Rocust24 | 205 | — | ノ | 2138 |
| | Zaigout | 201 | — | ノ | 2245 |
| | MothVBS | 226 | — | 耐貫 | 2268 |
| | CastiedU | 195 | BZ | 耐断 | 2610 |

| P/A | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | ノ | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | ノ | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| P/L | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | — | ノ | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | — | ノ | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | — | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | — | [illegible] | [illegible] |

### WEAPON

| W/H | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| W/S | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | Brastz96 | CA | 68 | 3 | [illegible] | [illegible] |
| | DonkeyAA | AR | 27 | 8 | 炎断 | [illegible] |
| | SN-35 | SD | 31 | — | ノ | [illegible] |

| W/B | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | — | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | — | [illegible] | [illegible] |

### FULLSET

| FULLSET | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | Zaigout | F | 7870 |
| | MothVBS | S | 6970 |
| | Rocust24 | L | 6710 |

### COM

| COM | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト24と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

## リスト36

| W/S | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | SN-120P | SD | — | — | [illegible] | — |

### ITEM

| ITEM | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|

| ITEM | | |
|---|---|---|
| | RepairAll | 50 |
| | RebirthAll | 100 |

## リスト37

### PARTS

| B・A・L | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | リスト35と同一 | | | | |

### WEAPON

| H・S・B | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | リスト35と同一 | | | | | |

### FULLSET

| FULLSET | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト35と同一 | | |

### COM

| COM | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト24と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

## リスト38

### PARTS

| B | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | Raven | 280 | — | [illegible] | [illegible] |

| P/A | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | Raven | 172 | PC | ノ | — |
| | Raven | 172 | HB | ノ | [illegible] |

| P/L | 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | Raven | 237 | 0 | ノ | — |

## リスト39

### PARTS

| P/B | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | リスト35と同一 | | | | |

### WEAPON

| W/H | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | FV-24 | MG | 23 | 9 | 貫 | 594 |
| | Alchima | RF | 145 | 1 | 貫 | 584 |
| | State30 | SG | 25 | 8 | 貫 | 534 |
| | HellPond | FR | 52 | 4 | 炎 | 546 |
| | RungeFF | BZ | 62 | 1 | 炎貫 | 572 |
| | W.BladeS | NK | 65 | 1 | 断 | 291 |
| | Pounder | RD | 74 | 1 | 断 | 305 |

| W/S | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 1 | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| W | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Brasta36 | CA | 68 | 1 | 断貫 | 623 |
| | AirWildP | AM | 79 | 8 | 炎断 | 926 |
| | Century44 | AR | 27 | 1 | 炎断 | 729 |
| | SN-35 | SD | 31 | — | ノ | 425 |

| W/B | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | リスト35と同一 | | | | | |

### FULLSET

| FULLSET | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト35と同一 | | |

### COM

| COM | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト24と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

## リスト40

### PARTS

| P/B | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | — | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | — | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| P/A | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible]430 | [illegible] | HB | 耐貫 | 937 |
| | ZealA1 | 151 | HB | 耐貫 | 954 |
| | Type100A | 141 | MG | 耐火 | 1166 |
| | GaffB | 130 | SG | 耐断 | [illegible] |

| P/L | 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | 0 | 耐貫 | 2105 |
| | ZealA1 | 195 | 0 | 耐火 | 2185 |
| | Type100A | 208 | 0 | 耐貫 | [illegible] |
| | GaffB | 180 | 0 | 耐断 | 2449 |

### WEAPON

| W/H | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | T95MG | MG | 26 | 1 | 貫 | 699 |
| | Zwige | RF | 180 | 8 | 貫 | 672 |
| | RatSoul | SG | 26 | 4 | 炎 | 602 |
| | H.RatEX | FR | 57 | 1 | 炎断 | 627 |
| | H.Pierce | CA | 75 | 1 | 断 | 717 |
| | RockKing | BZ | 179 | 1 | 断 | 661 |
| | S.Buster | NK | 71 | 1 | 断 | 337 |
| | K.Saber | RD | 82 | 1 | 断 | 351 |

| W/S | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | FireHorn | GR | 93 | 1 | 炎貫 | 301 |
| | PlowerM6 | MI | 102 | 2 | 炎貫 | 474 |
| | DonkeyDX | RK | 58 | 4 | 炎貫 | 838 |
| | MCafe3 | AM | 97 | 2 | 炎貫 | 1064 |
| | S.SnipeG | AR | 39 | 8 | 耐火 | 838 |
| | FireWall | SD | 35 | — | 耐火 | 483 |

| W/B | 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | BP-T5C | BP | 5 | — | 266 |
| | ValeM13 | BP | — | 63 | 279 |

### FULLSET

| FULLSET | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | ZealA1 | F | 8940 |
| | ZealA1 | S | 7900 |
| | ValeN30 | L | 8290 |

### COM

| COM | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト24と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

## リスト41

### PARTS

| B・A・L | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | リスト40と同一 | | | | |

### WEAPON

| | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | リスト40と同一 | | | | | |

### FULLSET

| FULLSET | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト40と同一 | | |

### COM

| COM | 名称 | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|
| | リスト24と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

## リスト42

### PARTS

| P/B | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | Giza5S | 241 | — | ノ | 2813 |
| | ZealB1 | 285 | — | 耐貫 | 3010 |
| | Marage | 248 | MG | 耐火 | 3373 |
| | ZenithX | 229 | — | 耐断 | 3122 |

| P/A | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | ノ | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| P/L | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | ノ | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | ZealB1 | 224 | 0 | 耐貫 | 2988 |
| | ZenithX | 194 | 0 | 耐断 | 2296 |

### WEAPON

| W/H | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 1 | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 1 | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 1 | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| W/S | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | T103VG | RF | 47 | 1 | 貫 | 73 |
| | H.Skua | SG | 8 | 8 | 貫 | 70 |
| | B.Thrush | FR | 17 | 4 | 炎 | 69 |
| | Ming Myna | BZ | 52 | 1 | 炎断 | 72 |
| | HT3Alt | NK | +22 | 1 | 断 | 38 |
| | PlowerS6 | RD | +25 | 1 | 断 | 39 |
| | A.Finch2 | RD | +25 | 1 | 断 | 39 |
| | SN-120 | RD | +25 | — | 断 | 39 |

| W/B | 名称 | 種別 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | BP-T3E | BP | 7 | — | 923 |
| | AG-100S | BP | — | 69 | 1613 |

### FULLSET

| FULLSET | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | ZenithX | F | 480 |
| | ZealB1 | S | 430 |

| | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|

### COM

| COM | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト24と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

## リスト43

### PARTS

| B・A・L | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | リスト42と同一 | | | | |

### WEAPON

| H・S | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | リスト42と同一 | | | | | |

### FULLSET

| | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト35と同一 | | |

### COM

| COM | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト24と同一 | | |

### ITEM

| | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|

| | リスト4と同一 | |
|---|---|---|

## リスト44

| P/B | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | Type99B | 255 | — | 耐火 | 3350 |
| | TaDourA6 | 286 | — | 耐貫 | 3413 |
| | GaDurG1 | 268 | — | 耐火 | 3477 |
| | DegenT10 | 247 | — | 耐断 | 3541 |

### PARTS

| P/A | 名称 | 装甲 | 武装 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | Type99B | 157 | RK | 耐火 | 1466 |
| | TaDourA6 | 176 | MI | 耐貫 | 1494 |
| | GaDurG1 | 165 | HB | 耐火 | 1259 |
| | DegenT10 | 152 | HB | 耐断 | 1421 |

| P/L | 名称 | 装甲 | 移動 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | Type99B | 216 | 0 | 耐火 | 3047 |
| | GaDurG1 | 227 | 0 | 耐火 | 3329 |
| | TaDourA6 | 242 | 1 | 耐貫 | 2941 |
| | DegenT10 | 209 | 0 | 耐断 | 3390 |

### WEAPON

| W/H | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | Centuri25 | RF | 47 | 1 | 貫 | 73 |
| | Wander 60 | SG | 6 | 8 | 貫 | 70 |
| | Grossy II | FR | 17 | 4 | 炎 | 69 |
| | H.Pond3 | BZ | 52 | 1 | 炎断 | 72 |
| | W.Comment | BZ | 52 | 1 | 炎断 | 72 |

| W/H | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | 1 | [illegible] | [illegible] |
| | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] | [illegible] |

| W/S | 名称 | 種別 | 攻撃 | 回数 | 属性 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | WisHorn | GR | 113 | 1 | 炎貫 | 396 |
| | Widger | MI | 214 | 1 | 炎断 | 632 |
| | Cardinal | RK | 48 | 6 | 炎貫 | 1102 |
| | MCafeB | AM | 106 | 2 | 炎貫 | 1398 |
| | AirWildZ | AR | 48 | 6 | 炎断 | 1102 |
| | SN-335 | SD | 42 | — | ノ | 659 |

| W/B | 名称 | 装甲 | アイテム | 出力 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | BP-T40 | BP | RK | — | 1060 |
| | AG-450S | BP | — | 75 | 1839 |

### FULLSET

| FULLSET | 種別 | タイプ | 価格 |
|---|---|---|---|
| | DegenT | F | 11890 |
| | Giaour G1 | S | 11230 |
| | Giaour G1 | L | 11790 |

### COM

| COM | 名称 | スキル | 価格 |
|---|---|---|---|
| | リスト24と同一 | | |

### ITEM

| ITEM | 名称 | 価格 |
|---|---|---|
| | リスト4と同一 | |

# WAN SET LIST

| キャラクター | 解説 | | ステージ25 | ステージ26 | ステージ27 | ステージ28 | ステージ29 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| アッシュ | とくに大きな変化はない。ライフルを両手に装備し、攻めに徹しよう。ただしバックパックには、回復アイテムが必要となる。 | PARTS B | モス VBS | モス VBS | ジールA1 | ジールA1 | [illegible] |
| | | A | モス VBS | モス VBS | ジールA1 | [illegible] | ゼニスX |
| | | L | モス VBS | モス VBS | ジールA1 | ジールA1 | [illegible] |
| | | BP | BP-T3C | BP-T3C | BP-T4A | [illegible] | BP-T3C |
| | | WEAPON LH | アルキミア | アルキミア | ツィーゲ | ツィーゲ | 96式狙撃銃乙型 |
| | | RH | アルキミア | アルキミア | [illegible] | ツィーゲ | 96式狙撃銃乙型 |
| | | LS | | | | | |
| | | RS | | | | | |
| エイミア | 両手にマシンガン、バックパックは変わらないが、盾を外し、防御系から一歩踏み出して、攻撃系重視に変えていこう。 | PARTS B | [illegible] VBS | モス VBS | ジールA1 | ジールA1 | ゼニスX |
| | | A | モス VBS | モス VBS | ジールA1 | ジールA1 | ゼニスX |
| | | L | モス VBS | モス VBS | ジールA1 | ジールA1 | ゼニスX |
| | | BP | BP-T3C | BP-T3C | BP-T4A | BP-T4A | BP-T3E |
| | | WEAPON LH | FV-24 | FV-24 | 95式機関銃 | 95式機関銃 | 95式機関銃 |
| | | RH | [illegible] | FV-24 | 95式機関銃 | 95式機関銃 | 95式機関銃 |
| | | LS | | | | | |
| | | RS | | | | | |
| ジョイス | マシンガンが装備されたボディを代えて、なおかつ、両肩には対空ミサイル、ランチャーを装備。とどめを刺す攻撃をめざそう。 | PARTS B | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | A | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | L | トレーロ | トレーロ | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | BP | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T2A |
| | | WEAPON LH | | | | | |
| | | RH | | | | | |
| | | LS | イービスWPS | イービスWPS | ブラヴァーM6 | ブラヴァーM6 | ブルスラッシュ |
| | | RS | イービスWPS | イービスWPS | ブラヴァーM6 | Mカイユ3 | ブルスラッシュ |
| サユリ | サユリは両手、ボディともにマシンガンを搭載したパーツで戦う。100式甲火球は、攻撃力が高いので、ぜひ付けよう。 | PARTS B | モス VBS | モス VBS | ギャフB | ギャフB | ゼニスX |
| | | A | モス VBS | モス VBS | 100式甲火球 | 100式甲火球 | ゼニスX |
| | | L | モス VBS | モス VBS | ジールA1 | ジールA1 | ゼニスX |
| | | BP | AG-450D | AG-450D | AG-640D | [illegible] | AG-1000S |
| | | WEAPON LH | | | | | |
| | | RH | | | | | 96式狙撃銃乙型 |
| | | LS | 103式機関銃 | 103式機関銃 | | | |
| | | RS | | | | | |
| ロズウェル | 命中率の高いブラヴァー、Mカイユ系の武器を装備。バックパックにはミサイル弾と回復アイテムの両方を持たせて戦わせよう。 | PARTS B | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | A | [illegible] | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | L | トレーロ | トレーロ | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | BP | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T1A |
| | | WEAPON LH | | | | | |
| | | RH | | | | | |
| | | LS | イービスWPS | イービスWPS | ブラヴァーM6 | ブラヴァーM6 | ブルスラッシュ |
| | | RS | [illegible] | [illegible] | ブラヴァーM6 | Mカイユ3 | エアフィンチ2 |
| リーザ | リーザは遠距離の武器を持たせつつ、回復係を目指そう。補充用の弾丸よりも回復アイテムを多く搭載するようにする。 | PARTS B | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | A | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | L | トレーロ | トレーロ | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | BP | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T2A |
| | | WEAPON LH | | | | | |
| | | RH | | | | | |
| | | LS | イービスWPS | イービスWPS | ブラヴァーM6 | ブラヴァーM6 | ブルスラッシュ |
| | | RS | イービスWPS | イービスWPS | ブラヴァーM6 | Mカイユ3 | ブルスラッシュ |
| パイク | パイクは完全に遠距離タイプとして使えるので、バックパックにはミサイル弾を入れておこう。装甲の属性は耐衝撃にする。 | PARTS B | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | [illegible] |
| | | A | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | L | トレーロ | トレーロ | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | BP | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T1A |
| | | WEAPON LH | | | | | |
| | | RH | | | | | |
| | | LS | イービスWPS | イービスWPS | ブラヴァーM6 | ブラヴァーM6 | ブルスラッシュ |
| | | RS | イービスWPS | イービスWPS | スカイスナイプG | Mカイユ3 | エアフィンチ2 |
| グリフ | 両手にロッドを装備させることには変わりはない。最後のステージは、片手を内蔵武器にし、もう片方にはビーナスを装備。 | PARTS B | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | A | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | L | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | BP | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3C |
| | | WEAPON LH | バウンダー | バウンダー | [illegible] | キーンセイバー | クレイジーハマー |
| | | RH | | | キーンセイバー | キーンセイバー | クレイジーハマー |
| | | LS | | | | | |
| | | RS | SN-35 | SN-35 | | | |
| トマス | 肩に盾を装備していたが、途中で外し、機動力で挑もう。接近戦で戦うことは間違いないので、回復アイテムは持たせること。 | PARTS B | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | A | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | L | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | BP | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3E |
| | | WEAPON LH | バウンダー | バウンダー | スカルバスター | スカルバスター | ベアクロー |
| | | RH | | | スカルバスター | スカルバスター | ベアクロー |
| | | LS | | | | | |
| | | RS | SN-35 | SN-35 | SN-35 | SN-35 | |
| ロッキー | リーザ宛に届けられたレイブンをロッキーに装着させよう。前面に立つことになるので、バックパックには回復アイテムを。 | PARTS B | レイブン | レイブン | レイブン | レイブン | レイブン |
| | | A | レイブン | レイブン | レイブン | レイブン | レイブン |
| | | L | レイブン | レイブン | レイブン | レイブン | レイブン |
| | | BP | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D |
| | | WEAPON LH | | | | | |
| | | RH | | | | | |
| | | LS | | | | | |
| | | RS | | | | | |
| コーディ | 完全に攻撃タイプにする。出力を最大限上げることが大切だが、心配ならばバックアップに回復アイテムを持たせても良い。 | PARTS B | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | A | カスティゴ | カスティゴ | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | L | カスティゴ | カスティゴ | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | BP | AG-450D | AG-450D | AG-640D | AG-640D | AG-1000S |
| | | WEAPON LH | ダブルブレードS | ダブルブレードS | スカルバスター | スカルバスター | ベアクロー |
| | | RH | フェージバスター | フェージバスター | スカルバスター | スカルバスター | |
| | | LS | | | | | |
| | | RS | | | | | |
| メイラン | 防御と攻撃のバランスを保ってきたメイランだが、シールドを外し、機動力を上げて攻撃重視に。装甲属性は耐貫通にする。 | PARTS B | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | A | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | [illegible] |
| | | L | ザイゴート | ザイゴート | パジェM30 | パジェM30 | ゼニスX |
| | | BP | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | BP-T3D | [illegible] |
| | | WEAPON LH | バウンダー | バウンダー | スカルバスター | スカルバスター | ベアクロー |
| | | RH | ギザ4C | | スカルバスター | スカルバスター | ベアクロー |
| | | LS | | | | | |
| | | RS | SN-35 | [illegible] | SN-35 | [illegible] | |

# WAN SET LIST

## ステージ30

| No. | B | L | A | BP | LH | RH | LS | RS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ゼニスX | ゼニスX | ゼニスX | BP-T3C | 98式狙撃銃乙型 | 98式狙撃銃乙型 | | |
| 2 | ゼニスX | ゼニスX | [illegible] | BP-T3E | 95式機関銃 | 95式機関銃 | | |
| 3 | ゼニスX | ゼニスX | ゼニスX | BP-T2A | | | ブルスラッシュ | ブルスラッシュ |
| 4 | ゼニスX | ゼニスX | ゼニスX | AG-1000S | | 98式狙撃銃乙型 | | |
| 5 | ゼニスX | ゼニスX | ゼニスX | BP-T2A | | | ブルスラッシュ | ブルスラッシュ |
| 6 | ゼニスX | ゼニスX | ゼニスX | BP-T2A | | | ブルスラッシュ | ブルスラッシュ |
| 7 | ゼニスX | ゼニスX | ゼニスX | BP-T2A | | | ブルスラッシュ | ブルスラッシュ |
| 8 | ゼニスX | ゼニスX | ゼニスX | BP-T3C | クレイジーハマー | クレイジーハマー | | |
| 9 | ゼニスX | ゼニスX | ゼニスX | BP-T3C | ベアクロー | ベアクロー | | |
| 10 | レイブン | レイブン | レイブン | BP-T3D | | | | |
| 11 | ゼニスX | ゼニスX | ゼニスX | AG-1000S | ベアクロー | | | |
| 12 | ゼニスX | ゼニスX | ゼニスX | BP-T3E | ベアクロー | ベアクロー | | |

## ステージ31

| No. | B | L | A | BP | LH | RH | LS | RS |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | デーゲンT10 | ジャウアーG1 | ジャウアーG1 | BP-T4A | ヴンダー60 | ヴンダー60 | | |
| 2 | デーゲンT10 | ジャウアーG1 | ジャウアーG1 | BP-T3C | クローニク25型 | クローニク25型 | | |
| 3 | 99式乙　月弓 | 99式乙　月弓 | ジャウアーG1 | BP-T4A | | | MカイユB | ヴェルガー |
| 4 | デーゲンT10 | ジャウアーG1 | ジャウアーG1 | AG-450S | | [illegible] | | |
| 5 | 99式乙　月弓 | 99式乙　月弓 | ジャウアーG1 | BP-T4A | | | MカイユB | ヴェルガー |
| 6 | 99式乙　月弓 | 99式乙　月弓 | ジャウアーG1 | BP-T4A | | | MカイユB | ヴェルガー |
| 7 | [illegible]　月弓 | [illegible]　月弓 | ジャウアーG1 | BP-T4A | | | MカイユB | ヴェルガー |
| 8 | デーゲンT10 | デーゲンT10 | [illegible] | BP-T3E | ビーナス | | | |
| 9 | デーゲンT10 | デーゲンT10 | ジャウアーG1 | BP-T3E | プレスステイク | | | |
| 10 | レイブン | レイブン | レイブン | BP-T3D | | | | |
| 11 | デーゲンT10 | 99式乙　月弓 | デーゲンT10 | AG-450S | | | | |
| 12 | デーゲンT10 | デーゲンT10 | ジャウアーG1 | BP-T3E | プレスステイク | | | |

アッシュ



エイミア



ジョイス



サユリ



ロズウェル



リーザ



パイク



グリフ



トマス



ロッキー



コーディ



メイラン



EVENT 4

# 謎のヴァンツァー"レイブン"

サカタインダストリーにより制作されたヴァンツァー"レイブン"。現在一体も存在しないとされるが、このイベントを終えることで伝説の機体を入手できるのだ。

**発生場所** ステージ24後 首部ダカ酒場にて

**発生条件** ステージ5直後ドゥカンディ酒場でパスワードを開く

## 最強のヴァンツァーその名も"レイブン"

ステージ5直後の、ドゥカンディの町から始まるレイブンイベント。謎の男から聞いたパスワードを元に、幾多の謎を解き明かせば、最後はレイブン入手へ行き着く。レイブンを追う男の出現など、スリルに満ちたイベントとなっている。



### 1 ドゥカンディ酒場

#### ある男から謎のメッセージを受ける

リーザ達がドゥカンディの酒場から出ると、1人の怪しげな男が声をかけてくる。自らの名は告げず、リーザに「OCUのアドレスでHUFFMANを入力しろ」という言葉だけを残し消えて行く。リーザは困惑の表情を隠せないまま、その場を立ち去る。




↑リーザにパスワードを伝え、姿をくらます謎の男。

### 2 ネットワークでパスワード検索

#### 始まりはOCUフォーラムで

男の残したパスワードを入力すると、さらに新しいパスワードを入力するパスワード入力画面が出てくる。これから先は、パスワードを順に追って行くことになるのだ。男が残した「HUFFMAN」とは？　その後に隠されているチェックコードとは？　それらのパスワードを紹介しよう。

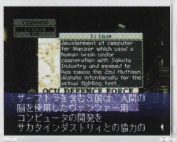
#### HOW to CLUE



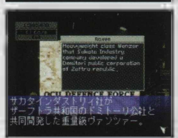

**INPUT HUFFMAN**
OCUFを開き，HUFFMANと入力。第2次ハフマン戦争の歴史が語られ、チェックコードが出現。



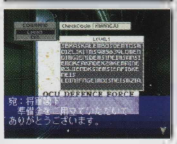

**INPUT MADEIRA**
チェックコード、1～7の数字の次に書かれている英字を入力。SAKATAのパスワードが表示される。




**INPUT SAKATA**
サカタインダストリィ事件の概要を知ることができる。最後にパスワード入力画面が出現する。



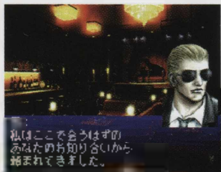

**INPUT OCILIPY**
6月16日のDNCニュースのアザースにヒントが。英字の労働党から星を引けば、答えが導き出される。



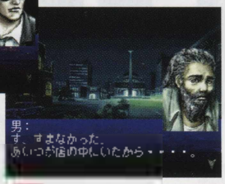

**INPUT KWANGJU**
謎の男から教えられるアドレス。OCUFの情報部のアドレスで入力すれば情報が得られるのだ。

### 3 6月24日首都ダカ酒場

謎の男からのメッセージに従い、リーザ達は酒場へと向かう。しかし、酒場には謎の男の代わりに、サングラスをかけた怪しい男がいた。男の様子に危険を感じたのか、リーザはサングラスの男の話に耳をかさず、そのまま酒場の外へと出て行く。すると、謎の男が出現。リーザ達を人のいない場所に連れていく。




↑酒場に入るとサングラスの男が声をかけてくる。




↓町に出ると、男が出現。何かに怯えているようだ。

### 4 闘技場へ

周りに誰もいない闘技場で、謎の男は自分の身分を明かす。そして、リーザにレイブンを見せる。そこにサングラスの男が登場。リーザはレイブンで戦うことになる。




#### BATTLE

**レイブンに乗り SOLOFIGHTへ**

サングラスの男との戦いは、闘技場のソロファイトと同じ形式で進められることになる。




## RAVEN

**レイブン基本能力**

| ボディー | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 280 | 出力 | 480 |
| 防御 | 58 | 重量 | 128 |
| 属性 | ノーマル | | |

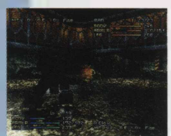
| 腕 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 172 | 防御 | 47 |
| 重量 | 41 | | |
| 武装 | パンチ | | |
| 属性 | ノーマル | | |

| 足 | | | |
|---|---|---|---|
| HP | 237 | 防御 | [illegible] |
| 重量 | 87 | 移動 | [illegible] |
| 属性 | ノーマル | | |

| トータル能力 | | | |
|---|---|---|---|
| トータル | 315 | ファイト | 315 |
| ショート | 315 | ロング | 315 |
| MV | 10 | MOB | 38 |
| HP | 861 | | |
| W/P | 297／485 | | |

### HOW TO WIN

レイブンで戦う時は、破壊力の高いレイブンクローを中心に戦うこと。一発当たれば、敵のアームのHPを全て奪えるのだ。レイブンクローだけを選ぶと、敵もそこに攻撃を集中してくるので、攻撃する腕を左右に振り分けて戦おう。





**GET RAVEN**

# EVENT 5



# 地雷犯を追え

**ロッキーがメインとなるサブイベント。ロッキーの友グレニーと再会する所からイベントが発生する。冷静なロッキーの意外な一面を知ることができる。**

**発生場所** ▶ ステージ24で街の施設から外へ出た時

**発生条件** ▶ ステージ22終了後 Hideから出た後

## ロッキーの友グレニーの仇を討て

ステージ22後に訪れた首都ダカで、ロッキーは旧友から手紙を受け取る。友の名はグレニー。地雷に関するスペシャリストであったが、その地雷により重傷を負っている。再会した際に奇妙な言動を見せたグレニーに、ロッキーは疑問を覚える。

## ステージ22後の首都ダカ

### アジトの人間すべてに話しかける

首都ダカに到着したら、サリバシュのアジトへ向かう。アジトにいる人に話しかけ、とりあえず物語の本筋を進ませる。一通り話が終わったら、街へと出かける。




▼

### 街へ出て、手紙をもらう

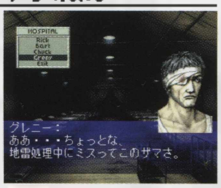
郵便配達人マーロンが現れ、ロッキーに手紙を渡す。手紙の文面が気になるロッキーは、差し出し人のグレニーの所在を知るため、酒場にいるマーロンを訪ねる。




▼

### 仮設軍事病院

軍の仮設病院で再会したグレニーは、地雷の事故で重傷を負っている。どことなく不可解さを感じさせる言動を気にしながらも、ロッキーはその場を立ち去る。



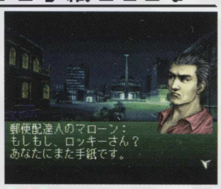

▼

### ステージ23＆24クリア

▼

### 郵便配達人から手紙をもらう

ダカで何らかの施設に入り、再び外に出ると、マーロンが登場。グレニーからの手紙をロッキーに渡す。その手紙から、グレニーがクロウに殺されたことを知る。




▼

### 街を出る

グレニーを殺したクロウが、ダカ近郊に潜んでいると知ったロッキーは、仇討ちのためにダカを出る。その際に、トマスとロズウェルが助太刀を申し出てくれる。




## BATTLE 攻略

### クロウステータス



| LV | |
|---|---|
| 18 | |
| AP | スキル |
| 11 | Critical<br>Armfirst |

| タレント | |
|---|---|
| cont | 16 |
| sight | 14 |
| mech | 13 |
| vital | 15 |

街に地雷を仕掛け、無差別殺人を行っていたクロウ。かつて自分を捕まえたロッキーとグレニーに復讐するのだ。

### WAN能力

| 機体 | Robust2A | 耐性 | ノーマル |
|---|---|---|---|
| 総合HP | 533 | | |

| | 名称 | 属性 | タイプ | | 命中率 | 射程 | 弾数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 装備武器 | State30 | (P) | SG | 25＊8 | 70 | 1-1 | 9／9 |
| | Aichimia | (P) | RF | 145＊1 | 81 | 1-1 | 9／9 |

クロウが搭乗する機体はロブスト2Aで、炎属性に耐性を持つ。片手にライフル、もう片手にショットガン、そして肩にはシールド装備と、セッティングは典型的なアタッカー仕様。スキルはアームファーストとクリティカルをセットしており、格闘タイプのロッキーとトマスはファーストがないと苦戦は必至。

### クロウチーム

| LV | AP | 総合HP | スキル | 名称 | 属性 | タイプ | | 命中率 | 射程 | 弾数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 16 | 10 | 579 | Critical | Grenze | (P) | RF | 41＊1 | 80 | 1-1 | 9／9 |
| | | | | ハードブロウ | (S) | PC | 78＊1 | 70 | 1-1 | |
| | | | | Aichimia | (P) | MI | 61＊3 | 88 | 4-5 | 3／3 |
| 17 | 11 | 579 | Critical | Clavier | (P) | MG | 24＊6 | 74 | 1-1 | 9／9 |
| | | | | Fireant | (F) | FR | 47＊4 | 74 | 1-1 | 9／9 |
| 17 | 11 | 579 | Critical | Clavier | (P) | MG | 24＊8 | 74 | 1-1 | 9／9 |
| | | | | Peakgaza | (P) | SG | 23＊8 | 71 | 1-1 | 9／9 |
| 17 | 11 | 579 | Critical | Clavier | (P) | MG | 24＊6 | 74 | 1-1 | 9／9 |
| | | | | Peakgaza | (P) | SG | 23＊6 | 71 | 1-1 | 9／9 |
| 17 | 11 | 579 | Critical | H.Buster | (S) | NK | 58＊1 | 5 | 1-1 | |

## 2パターンで対応せよ

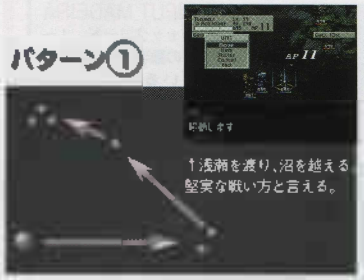
クロウとの決戦の場所は、あちこちに地雷の仕掛けられた沼地だ。ロッキー、トマス、ロズウェルの3人だけで戦うことになるため、手持ちで最強の機体を用意したい。ロッキーはレイブン、トマスは様なヴァンツァーに乗せるのがお勧め。2機とも、この段階で入手可能な最強機種だ。さて、攻略法は2つある。

まずパターン①。大きくマップを迂回し、陸地を渡ってクロウに接近するルートを使う。クロウの部下全員と戦わなければならないのが難点だが、沼に仕掛けられている地雷原を通らずに済むので、安心して戦いに専念できるのだ。

パターン②は、沼を突っ切るルート。わざと地雷に引っかかり、敵をおびき寄せるのが目的だ。レッグが破壊されるというデメリットはあるが、敵が寄ってきてくれるので、短期間で決着をつけることができる。もちろんリバースを多めに用意しておく必要はある。

①は初心者、②は上級者向き。

### パターン①



↑浅瀬を渡り、沼を越える堅実な戦い方と言える。

### パターン②



↑地雷は、ロッキー達の目の前の岸辺に設置される。

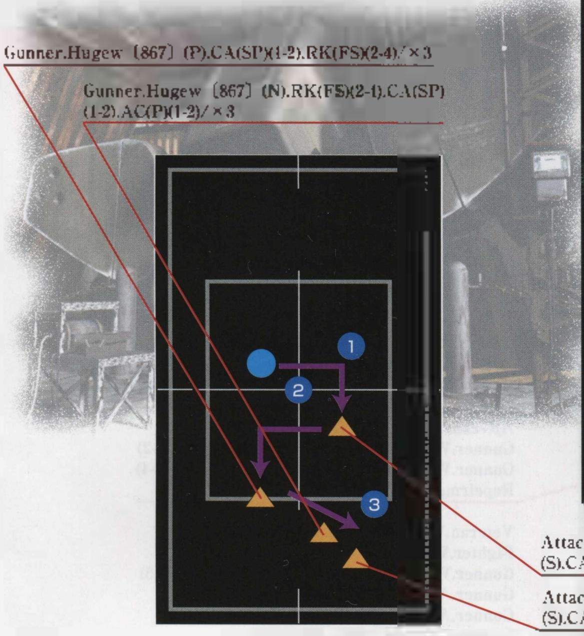
# STAGE 25 地下鉄構内

EARLY BIRD SATELLITE WATCHING SYSTEM

**敵の部隊がすべて大型ヴァンツァーのみという特異なステージ。一見するとかなり手強そうだが、敵の動きとタイプに応じた攻撃を行なえば十分に対応可能だ。**

*Mission*

## 追撃部隊を殲滅せよ







### STEPS OF THE STAGE

**敵が動き出すポイントを見極め、少しずつ誘い出して撃破しよう**

STEP 1 敵は自軍が一定の間合いに入らない限り、自ら動くことはない。集団で行動し、敵を部隊単位で確実に仕留めよう。まずはマップ右中央の茶色の部隊を全軍で攻撃。自軍が5歩手前の位置に入ると向かって来るので、自陣深くまで誘いこんで包囲殲滅。

STEP 2 次に左中央の部隊を攻撃。敵は3歩手前の位置に入ると動き出すので、やはり誘い出す。手順として重要なのは、敵を動かすスイッチの役割を果たしたユニットは、敵を攻撃せず、その場所に留まること。単独で攻撃するのは、やはり危険なのだ。他の部隊も、同様に誘い出して囲み倒す手が効果的だ。

### 《Master's Road》

Get Honor Point: 24 Point

遠距離ヴァンツァーが重要となるステージ後半。重量級になりがちで、消費APの大きい遠距離ヴァンツァーは攻撃を受けやすい。エスケープ等のスキルを付け、防御能力を上げておこう。

### POINT ①

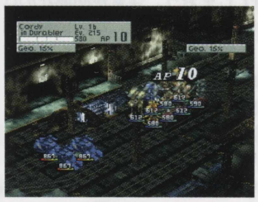
ステージ25の最大のポイントは、敵部隊が動き出すきっかけとなる場所を見極めること。そして敵を動かすおとりとなったキャラは、自ら攻撃を行なわず、その場に留まること。奇妙なことに、敵が動くきっかけを作ったキャラだけは、その場でじっとしている限り、敵の攻撃を一切受けないのだ。ただし、最後の敵だけは例外なので注意するように。

### POINT ②

大型ヴァンツァー部隊攻略のもう1つのポイントは、やはり囲い込み戦術だろう。周囲を味方で埋めつくし、APを減らして反撃を最小限に抑え込む。反撃不能の状態になれば、攻撃力の高い格闘攻撃で一気に破壊することが可能となる。特にレイブンのレイブンクローならば、わずか二撃でボディを破壊することさえある。切り札として投入しよう。




←写真の位置まで来ると、敵の部隊が動き出す。その前に、戦闘準備を整えること。




←巨大機動兵器は、写真の位置を越えると移動してくる。態勢を整えて攻撃に備えよう。



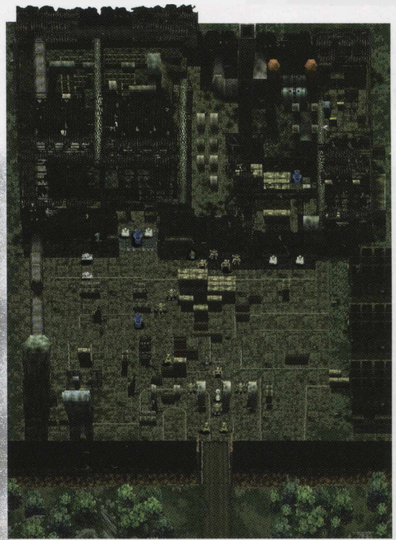

←最奥にいる追撃部隊の隊長は、強力なスキルを多数所有しているので、囲んで倒そう。

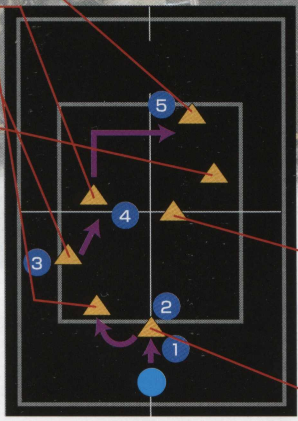
# STAGE 26 巨大廃工場

**敵の数が多く、戦闘力もそこそこ高いが、それほど苦戦するステージではない。ステージ25をクリアした時点で、味方もかなりレベルアップしているはずだ。**

*Mission*

## ヴェンの逃亡を阻止





Commander.Hugew〔867〕(N).CA(SP)(1-2)×2.FR(F)
Attacker.ArmV〔383〕(N).MI(FS)(4-5)/×2

Attacker.ArmV〔429〕(N).CA(SP)(1-2).MG(P)/×2
Repeirman.Spod〔164〕(P).FR(F)

Attacker.Hugew〔867〕(N).CA(SP)(1-2)×2.FR(F)
Fighter.Wan〔650〕(F).PC(S)×2/×2
Gunner.ArmV〔99〕(N).RW(N)(2-6)

Ven.Hugew〔867〕
(N).CA(SP)(1-2)×2.FR(F)

Attacker.ArmV〔429〕
(N).CA(SP)(1-2).MG(P)/×2

Attecker.Wan〔695〕(P).MG(P).SG(P)
Attecker.Wan〔695〕(P).MG(P).FR(F)
Gunner.Wan〔652〕(S).MG(P).SG(P).CA(SP)(1-2)
Gunner.Wan〔652〕(S).MG(P).SG(P).RK(FS)(2-4)
Repeirman.Spod〔164〕(P).FR(F)

Veteran.Wan〔695〕(P).MG(P).RF(P)
Fighter.Wan〔650〕(F).PC(S)×2/×2
Gunner.Wan〔652〕(S).MG(P).SG(P).MI(FS)(4-5)
Gunner.ArmV〔289〕(N).RK(FS)(2-6)/×3
Gunner.ArmV〔99〕(N).RW(N)(2-6)
Repeirman.Spod〔164〕(P).FR(F)

### STEPS OF THE STAGE

**意外に入り組んだ地形が曲者。**
**遠距離攻撃を充実させ移動と交戦をスムーズに**

STEP 1 序盤は橋の付近で向かって来る敵を各個撃破。橋の出口を守っている砲台は、接近してしまえば反撃を受けることはないので、一気に間合いを詰めて仕留めてしまおう。注意が必要なのはベテランヴァンツァー。レベルが高く、スキル連鎖もしやすいので、なるべく遠距離攻撃で倒したいところだ。

STEP 2 次に大型ヴァンツァーを主軸とする敵の本隊と交戦。他のザコが追いつく前に、大型ヴァンツァーを囲んで倒せば、楽に戦いを進められるだろう。

STEP 3 ヴェンに一定の間合いまで近づくと、イベントが発生し逃亡する。ポイントを参照して追撃。

**Master's Road**

Get Honor Point: 62 Point

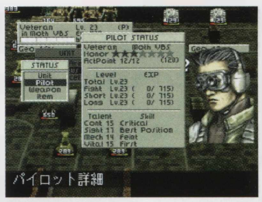
コンピュータの中でも、特に高い能力を持つクードゥ。クロックアップすると、取得経験値を2倍にするスキルを覚える。これをレベルの低い味方に付けて、レベルの平均化を目指そう。

### POINT①

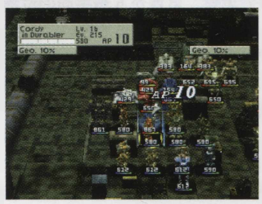
中盤の敵主力部隊との戦闘では、狭い範囲での混戦になりがちとなる。そのため、近接タイプや格闘タイプのユニットは、思うように敵を叩けないことも多くなる。そこで思い切って遠距離武器を装備させると、展開がスムーズになるはずだ。遠距離攻撃レベルが低いと通常は使いものにならないが、ストライクとベストポジションでフォローできる。

### POINT②

ヴェンを倒す手順を説明しよう。まずイベントが発生するギリギリのラインを見切ること。そのラインに移動力が5のユニットを待機させておき、別のユニットがイベントを発生させたら即追撃する。以上で追いつけるはずだが、エスケープが非常に厄介。万全を期すなら、追撃要員にZ.O.Cをセットし、ヴェンの足を止めてしまおう。




←入口付近のベテランパイロットのチェーンは強力。敵のAPを減らしてから攻撃せよ。



←ヴェンを除く全ての敵は、ここに集中する。一体ずつ確実に撃破する事を心掛けよう。



←写真の位置に待機して、いつでもヴェンに攻撃できる態勢を整えておくといい。

# STAGE 27 EARLY BIRD 革命軍武器集積場

**ストーリーの山場だけあって、戦闘もかなり激しい。キャラの能力に応じたセットアップが重要となる。また、後半に備えて対空兵器をいくつか用意するように。**

*Mission*

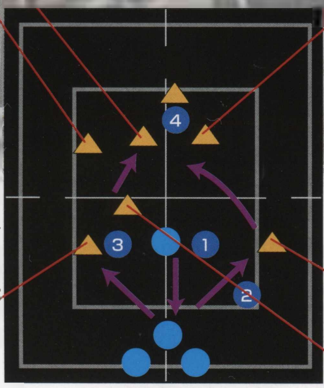
## サリバシュを救助せよ

Gunner.ArmV〔466〕(N).MI(FS)(4-5)
Gunner.ArmV〔429〕(N).CA(SP)(1-2).MG(P)

Gunner.ArmV〔314〕(N).CA(SP)(1-3)/×2
Gunner.ArmV〔204〕(N).RW(N)(2-6)
Repairman.Spod〔181〕(P).FR(F)

Gunner.LightV〔235〕(N)
Gunner.ArmV〔314〕(N).CA(SP)(1-3)/×2
Gunner.ArmV〔204〕(N).RW(N)(2-6)
Repairman.Spod〔181〕(P).FR(F)

Attacker.Wan〔755〕(P).NK(S)×2
Attacker.Wan〔686〕(N).MG(P).SG(P)
Gunner.Wan〔652〕(S).MG(P).SG(P)×2.RK(FS)(2-4)
Gunner.Wan〔652〕(S).MG(P).SG(P)×2.MI(FS)(4-5)





Attacker.Wan〔755〕(P).NK(S)×2
Attacker.Wan〔686〕(N).MG(P).FR(F)
Gunner.Wan〔652〕(S).MG(P).SG(P)×2.MI(FS)(4-5)/×2

Attacker.Wan〔755〕(P).NK(S)×2
Attacker.Wan〔686〕(N).RF(P).MG(P)
Gunner.Wan〔652〕(S).MG(P).SG(P)×2)/×2
Gunner.LightV〔235〕(N)

## STEPS OF THE STAGE

**敵の残機13で超級ヴァンツァーが出現。残りの敵数を常に意識して戦え**

STEP 1 まずは後退して来るサリバシュと合流すべく前進。敵ガンナーの砲撃はサリバシュに集中するので、無傷で敵を間合いに引き込めるはず。一気にガンナーを叩くわけだが、深追いすると後続の敵を引きつけてしまうので、遠距離攻撃を中心に戦おう。

STEP 2 サリバシュと合流したら部隊を2分し、一方を左側に派遣。左の敵を倒したら、両部隊とも前進、敵の両翼の部隊を叩く。砲台の近辺では地雷を受ける場合もあるので、リバースは多めに用意しておく。

STEP 3 敵が残り13になると、ヴェンが登場。残り14になった時点で部隊を下げ、態勢を整えよう。

### Master's Road

Get Honor Point: 66 Point

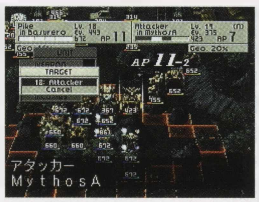
相手を行動不能にさせるスタンパンチは、ゲームの後半で大きな戦力となってくる。スーパースキルのクルセイダーはクリティカルとスタンパンチの力を持つので、かなり重宝するだろう。

### POINT①

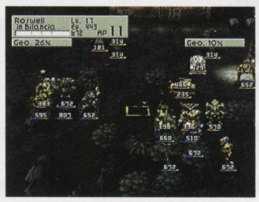
巨大兵器で登場するヴェンに対しては、これまでの強敵との戦いの基本戦術である囲みのメリットがまったくない。なぜならヴェンは、こちらのユニットが近接してもAPが減少しないからだ。しかもこちらのAPだけは、キッチリ減少する。無理して包囲するよりは、スタンパンチなどの行動不能にさせるスキルを駆使して応戦する方がいいだろう。

### POINT②

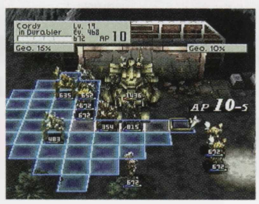
ヴェン以外で注意が必要なのは、スーパー兵が操るヴァンツァー。すべてのレベルが安定して高いうえに、スキルの連鎖確率も非常に高い。こちらが先制攻撃をしかけても、ファーストで先手を取られ、連鎖攻撃で返り討ちに合う、といったことも珍しくない。だが、幸いコイツは移動力が低いので、ミサイル攻撃を中心に攻めていくといいだろう。




←まずは、高台にいる敵を攻撃する。そのためにも、高台寄りに部隊を移動させよう。



←高台から降り、近づいて来るヴァンツァー部隊と交戦。地形効果を考え、森で戦おう。



←ヴェンを倒す有効な手段として、遠距離攻撃の他、格闘でスタンさせる方法がある。

# STAGE 28 川緑の森

ステージ28は戦場が川で分断される地形となっている。そのため、移動がままならないのが難点。自ら積極的に動くのではなく、敵を誘いこむように戦おう。

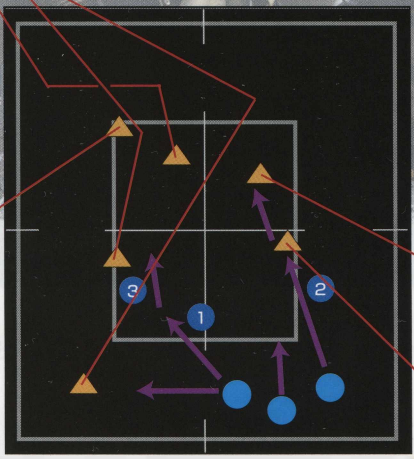
*Mission*

## インターゲーンの部隊を叩け

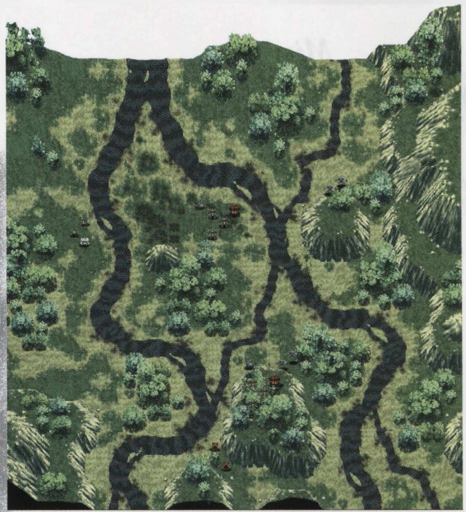
Gunner.Chopper〔398〕(P).AC(P)(1-2).MI(FS)(4-5)/×2

Commander.Hugew〔943〕(F).CA(SP)(1-2).RK(FS)(2-4)×2
Super.Wan〔686〕(N).RF(P).FR(F).MI(FS)(4-5)
Fighter.Wan〔686〕(N).NK(S)×2/×2
Attacker.ArmV〔416〕(N).AC(P)(1-2).CA(SP)(1-2)

Attacker.ArmV〔429〕(N).CA(SP)(1-2).MG(P)
Attacker.ArmV〔466〕(N).CA(SP)(1-2).MG(P)/×2



Gunner.Jet〔357〕(P).RK(FS)(2-4).MI(FS)(4-5)×2.CB(FP)(2-3)/×2



Gunner.Jet〔357〕(P).RK(FS)(2-4).MI(FS)(4-5)×2.CB(FP)(2-3)/×2

Commander.Hugew〔943〕(F).CA(SP)(1-2).RK(FS)(2-4)×2
Attacker.Wan〔686〕(N).RF(P).FR(F).RK(FS)(2-4)
Fighter.Wan〔686〕(N).NK(S)×2/×2
Attacker.ArmV〔416〕(N).AC(P)(1-2).CA(SP)(1-2)
Gunner.ArmV〔335〕(N).RK(FS)(2-4)/×2

## STEPS OF THE STAGE

**接近してくる敵軍を各個撃破し、完全な待ち状態で敵を粉砕しよう**

STEP 1 まず前方からくるジェットを撃墜。対空ミサイルを装備したユニットを4体以上用意すること。うまくミサイルが当たれば、接近する前に全機倒せるはずだ。

STEP 2 次にこちらに向かって来る地上部隊を迎撃。敵は単純に自軍に向かって突っ込んで来るので、移動範囲が制限されない地形に誘いこんで一気に殲滅しよう。APマイナスのスキルを所持するコマンダーが気になるが、－2APぐらいは十分相殺可能なはず。

STEP 3 向かって来る敵がいなくなったら、残敵掃討に入る。ダメージを回復してから攻撃に移ること。

### Master's Road

Get Honor Point 50 Point

後半に突入すると、遠距離や格闘ほどの有効性が見えにくくなる近距離ヴァンツァー。しかし、遠距離でAPを減らし、格闘でパーツを破壊する。その間を繋ぐ役として十分役立ってくれる。

### POINT①

無人操作のユニットだからなのか、今回登場する敵は単純にこちらに向かって突っ込んで来るものがほとんど。そのため、こちらに有利な場所に誘導するのも容易である。本文では移動しやすい地形に敵を誘いこんでいるが、逆に地形効果の高い森に布陣して敵を待ち伏せてもいい。いずれの方法にしても、相手の移動範囲と射程を考慮して叩けば楽勝だ。

### POINT②

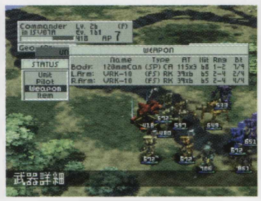
ステージ28で登場する敵は、レベルはそこそこ高いものの、得意分野以外の攻撃に対しては若干弱めだ。近接タイプには遠距離攻撃、逆に遠距離タイプには格闘戦や近接攻撃といった攻め方をすれば、それほど苦戦しないはず。注意が必要なのは、移動範囲が広い航空機部隊ぐらいだが、これも対空ミサイルで攻撃していれば問題なく倒せるだろう。




←敵の飛行部隊は、防御を考えずに向かってくる。強力な対空ミサイルで応戦しよう。




←サユリやリーザ達で飛行部隊を押さえている間に、メイラン達で地上部隊を撃破。




←強烈な破壊力を持つ大型ヴァンツァー。被害を最小限に防ぐため、囲んでから倒そう。

# STAGE 29 インターゲーン工場

EARLY BIRD SATELLITE WATCHING SYSTEM

**敵の攻撃範囲をしっかり把握して行動すれば、かなり楽に戦えるマップ。確実な勝利をものにしたい場合は、遠距離武器を多めに持っていくといいだろう。**

*Mission*

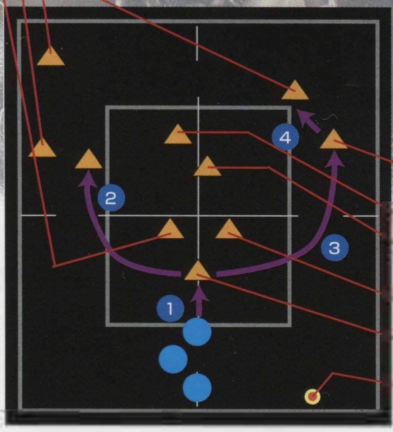
## 工場内の入り口を探れ

Gunner.ArmV〔504〕(N).CA(SP)(1-2)/×2

Gunner.Jet〔386〕(P).AC(P)(1-2).MI(FS)(4-5)×3

Commandar.Hugew〔1019〕(F).CA(SP)(1-2).RK(FS)(2-4).AC(P)(1-2)
Gunner.ArmV〔340〕(N).CA(SP)(1-3)

Commandar.Hugew〔1019〕(F).CA(SP)(1-2).RK(FS)(2-4).AC(P)(1-2)
Gunner.ArmV〔340〕(N).CA(SP)(1-3)






Gunner.ArmV〔504〕(N).CA(SP)(1-2)
Gunner.ArmV〔450〕(N).AC(P)(1-2).MI(FS)(4-5)
Gunner.Jet〔386〕(P).AC(P)(1-2).MI(FS)(4-5)×3

Commandar.Hugew〔1019〕(F).CA(SP)(1-2).RK(FS)(2-4).AC(P)(1-2)
Gunner.Jet〔386〕(P).AC(P)(1-2).MI(FS)(4-5)×3

Henshell.Chopper〔125〕(P).RK(FS)(2-4)

Gunner.ArmV〔504〕(N).CA(SP)(1-2)/×2

Attacker.Chopper〔368〕(P).AC(P)(1-2).RK(FS)(2-4).MI(FS)(4-5)/×2

Unknown.Jet〔386〕(P).AC(P)(1-2).RK(FS)(2-4)

### STEPS OF THE STAGE

**敵軍殲滅を狙うか、工場侵入を優先するか、自軍の状況に合わせて戦略を変えていこう**

STEP 1 まず最初に正面のヘリを攻撃。ミサイル攻撃でダメージを与え、近接攻撃に持ち込めば、簡単に撃ち落とせる。戦車部隊にしても、近距離、格闘レベルの高いキャラで攻撃すれば、苦戦はしないはずだ。

STEP 2 早期クリアを目指すのであれば、部隊を全て工場侵入口に向かわせればいいのだが、経験値を稼ぎたい場合は、部隊を左右に分けて進軍させよう。左右それぞれジェットが待機しているので、両部隊に必ず対空装備を持ったユニットを入れておくこと。

STEP 3 敵を全滅させればクリアだが、工場への侵入口に自軍を全機侵入させるだけもでクリア可能。

**Master's Road**

29 Point

このステージに出現する敵は、無人兵器であるため、降伏勧告やインターセプトが効かない。敵機の能力を下げるスキルを付けるよりは、自軍の能力を上げるスキルを付けるようにしよう。

### POINT ①

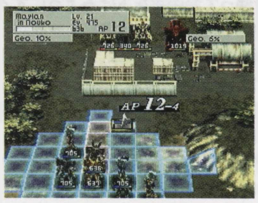
ステージ29の敵は、遠距離タイプがほとんど。遠距離攻撃のレベルは高いものの、それ以外は並以下のレベル。一旦懐に飛び込んでしまえばあっさりと倒すことができる。注意が必要なのは、安定してレベルが高いコマンダーと、移動範囲の広いジェット戦闘機。この2つに対しては、遠距離タイプのユニットを中心に攻撃を加えていくようにしよう。

### POINT ②

左記でも触れているように、ここではロケットサイロのある地下への侵入口を見つけ、全てのユニットが侵入するだけでマップクリアとなる。戦闘が面倒な場合は、この方法をとるといいだろう。ただし、決戦も目前であることを考え、多少面倒でも、ここで十分に経験値やオーナーポイントを稼いでおくことをお薦めしたい。備えあれば憂いなしだ。



←高い移動能力を活かしてアッシュ達に向かってくるヘリをまず対空武器で倒す。



←移動力が激減する地形を避けて進軍する。目指すは、インターゲーン工場の入口だ。




←全員をこの入口まで移動させることが出来れば、次のステージに進むことが出来る。

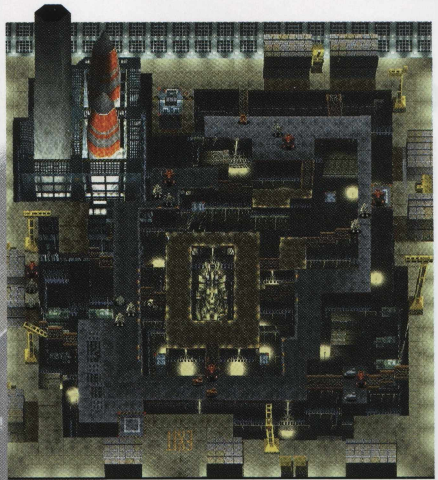
STAGE 30

# インターゲーン工場内部

**ストーリーもいよいよクライマックス。それだけに、戦闘の難易度もかなり高い。多少重装備になっても、回復用のアイテム、弾倉などを多めに携行するように。**

*Mission*

## コントロールルームを目指せ





Gunner.Wan〔726〕(N).SG(P).PC(S).MI(FS)(4-5)
Attacker.Wan〔726〕(N).PC(S).MG(P).BZ(P)(1-2)
Attacker.ArmV〔504〕(N).MG(P).CA(SP)(1-2)

Gunner.ArmV〔220〕(N).CA(SP)(1-3)

Attacker.Hugew〔1019〕(F).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2).PC(S)
Super.Wan〔817〕(S).NK(S)×2
Attacker.ArmV〔504〕(N).CA(SP)(1-2).MG(P)/×2

Gunner.ArmV〔220〕(N).CA(SP)(1-3)

Attacker.Hugew〔1019〕(F).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2).PC(S)
Fighter.Wan〔800〕(S).NK(S)×2
Gunner.Wan〔726〕(F).SG(P).PC(S).RK(FS)(2-4)

Attacker.Hugew〔1019〕(F).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2).PC(S)
Fighter.Wan〔800〕(S).RD(S).PC(S)
Gunner.ArmV〔362〕(N).MI(FS)(4-5)

Attacker.Hugew〔1019〕(F).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2).PC(S)
Attacker.Wan〔726〕(N).RF(P).PC(S).MG(P)
Attacker.Wan〔726〕(N).SG(P).PC(S).MG(P)

Commander.Hugew〔1776〕(N).CA(SP)(1-4).AC(P)(1-3).MI(FS)(4-9)

Attacker.Hugew〔1019〕(F).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2).PC(S)
Attacker.ArmV〔450〕(N).RW(N)(2-6).AC(P)(1-2)/×2

Attacker.Hugew〔1019〕(F).CA(SP)(1-2).AC(P)(1-2).PC(S)
Gunner.ArmV〔362〕(N).MI(FS)(4-5)/×2

## STEPS OF THE STAGE

**中央の巨大ヴァンツァーをはじめ、四方に待機する強力なヴァンツァー部隊に苦戦必至**

STEP 1 サリバシュが敵に向かって突っ込んでいくので、それを追う形で前進する。前方のガンナーのミサイルの攻撃力はかなり高いため、先手をとられる場合はチャフを使って命中率を下げるようにする。敵の不得手とする攻撃で攻めれば、勝率も上がるだろう。

STEP 2 巨大ヴァンツァーは、近接、格闘攻撃では倒しにくい上に、反撃で大ダメージを受ける。ダメージを回復しつつ、地道に遠距離攻撃で攻めていこう。

STEP 3 巨大ヴァンツァー破壊後は、フェンリルを破壊するのみ。だが時間が限られているので、一刻も早くコントロールルームへと進むようにしよう。

### Master's Road

Get Honor Point: 66 Point

最終面直前となるステージだけに、敵のレベルも高く、強力な武器を装備している。ステージ29同様、無人兵器が相手なのでスタンパンチなどの特殊能力が効かないことに要注意。

### POINT①

ステージ30では、戦場の幅が狭いため、どうしても近接、格闘武器で戦える人数が限られてしまう。メンバーを有効に働かせるためにも、ミサイルなどの遠距離武器をなるべく多く装備するように。また、敵のミサイル攻撃への対応も重要となる。回復用のアイテムを多めに用意するのに加え、地形効果を上昇させるチャフをいくつか携行するのがお薦め。

### POINT②

巨大ヴァンツァーを破壊した後は、フェンリルにロケットを発射するため、40ターン以内にコントロールルームに到着しなければならない。さらに、この段階になると、いままで動かなかった敵が、全軍でこちらに向かって来る。できれば、巨大ヴァンツァーを破壊する前に、コントロールルームへの進路上のザコを排除しておいた方がいいだろう。



←ステージが始まると、目の前のヴァンツァーが動いてくるので、まずこれを撃破。




←あまりに強大な力を持つ敵。格闘、近距離攻撃はリスクが大きいので遠距離で攻撃。




←ロケットを発射させる際、スイッチを入れてから数ターン時間がかかるので注意。

# STAGE 31 モント船上

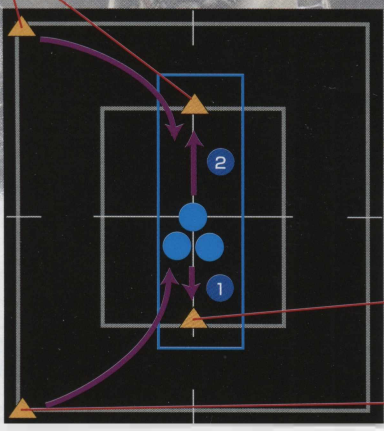
ステージ31の戦闘では遠距離武器がかなり重要。なるべく多くのキャラに携行させたい。また、航空機も数多く登場するので、対空ミサイルも不可欠だ。

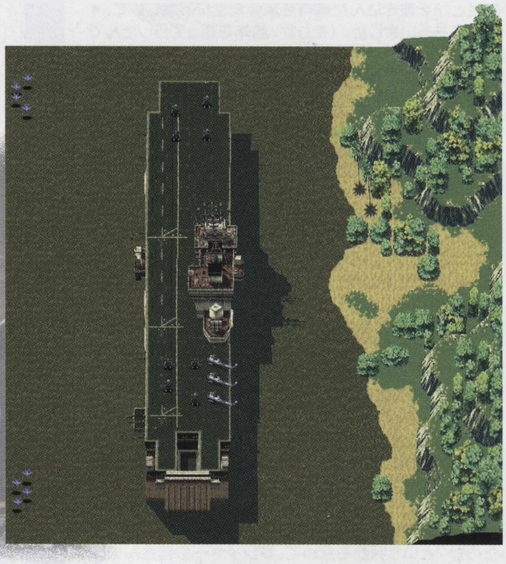
*Mission*

## 謎の部隊を倒せ

Gunner.Jet〔386〕(P).AC(P)(1-2).RK(FS)(2-4)/×2

Boss.Wan〔886〕(F).MG(P).RF(P)(2-4)
Attacker.Wan〔825〕(F).MG(P).RF(P)
Fighter.Wan〔825〕(F).NK(S)×2/×2
Gunner.Wan〔825〕(F).SG(P).PC(S).RK(FS)(2-4)
Gunner.Wan〔825〕(F).SG(P).PC(S).MI(FS)(4-5)



Attacker.Wan〔825〕(F).MG(P).SG(P)/×2

Gunner.Jet〔386〕(P).AC(P)(1-2).RK(FS)(2-4)/×4

### STEPS OF THE STAGE

**前後を敵に押さえられた戦い。まずは後方のヴァンツァー部隊を倒せ**

STEP 1 前方の敵が接近して来るまで少々間があるので、先に後方のアタッカー2機を始末しておこう。遠距離攻撃でダメージを与え、近接、格闘につなぐパターンで楽に倒せるはずだ。なお、部隊が分散するのを避けるため、攻撃の際は部隊を後退させながら戦え。敵の主力はファイターを先頭に、1列に近い形で進軍して来る。そのため凹陣形をとって待ち構えれば、比較的容易に各個撃破できるだろう。

STEP 2 ステージ31は敵軍のボスさえ倒せばマップクリアできる。ボスが接近してきたら、集中攻撃で一気に片をつけてしまおう。

### Master's Road

Get Honor Point: 38 Point

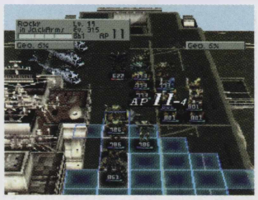
最終ステージとなるこの面では、もう何も書くことはない。ここまでくれば、もう立派な戦略を立てられる能力を備えたと言っていいだろう。スキルマスターを目指して頑張って欲しい。

### POINT①

革命軍かOCU軍か、まったく正体のわからない軍隊のリーダーは、かなりの強さを持っている。特にライフルを駆使した攻撃は、強烈の一言だ。彼に対しては、いきなり接近戦を挑むのは厳禁。まず、遠距離攻撃でダメージを十分与えてから接近しよう。また、接近するキャラには、サプライズやバトルスキル無効などのスキルをセットするのがお薦めだ。

### POINT②

強敵が数多く登場する後半の戦闘では、補助アイテムやオーナースキルの使い方が重要になる局面が意外に多い。例えば、ステージ31のボスのように、近接攻撃でのスキル連鎖がしやすいキャラクターに対しては、バトルスキル無効があると戦いやすさがかなり違う。ゴリ押しでクリアするのも悪くないが、なるべくなら頭を使った攻略を心掛けよう。



←アタッカーだけで構成されているヴァンツァー軍団を始めに攻撃し、殲滅させよう。



←次は残ったジェットとヴァンツァーに狙いを定める。対空武器でジェットを倒そう。




←最後は残ったヴァンツァー部隊を倒す。驚くべき人物がこの中にまぎれているのだ。

## メールが届いています

### HIDEO IWASAKI：シナリオとキャラクター

再び岩崎です。僕はキャラクターとシナリオを担当しました。

ではキャラクターのお話から。

前作は個人個人で考えたキャラを出してもらって、それを僕がまとめていたんですが、今回は僕一人で作って「どーだ!」って出した形になりました。そのせいか割と統一感があると思いますね。

で、服装の指定とかを書き込んだ資料を末弥先生にお渡しして、イメージを膨らませてもらいました。（たしか、前作を知ってらしたんですよね?>末弥先生）

絵があがってきてからは、それに引っ張られて、「このキャラのセリフはちょっとこう変えてみよう」っていうのがちょこちょこありましたね。特にロズウェルは、落ちついたセリフもある予定だったんですけど、最終的にはかなりくだけちゃいました（笑）。まあ、開発内ではけっこう人気が高かったんですけど、・・・末弥先生自身は誰に思い入れがあるんでしょう?

その辺のこともふまえて、キャラを膨らませるプロセスや、苦労した点などを教えて欲しいなあ>末弥先生

ということで（<振り逃げ）、次はシナリオについて。

前作ではロイドという主人公がいて、彼の視点で物語が進んでいきましたが、今回の物語の中心にあるのは、悪に属する一つの機械『フェンリル』です。このフェンリルをめぐって、色々な立場の人間が、色々な角度からアプローチしていくわけです。

根底に流れるテーマは、『何が正しくて、何が間違っているのか?』。

革命を起こしたヴェン、フェンリルを破壊しにいくアッシュたち、それを助けるリーザやバイク、そしてドミンゴの行動・・・彼らはそれぞれ、自分が正しいと思ったことをしているに過ぎないんですよ。

ただし、結果的には何が正しかったのかわからない。

ようは、何をしてより良い世界になるのかっていうのは、実際誰が分かってるんだ?っていう話ですよね。

その後の彼らの行く末とかは、自分の中ではあるにはあるんですが、何が正しかったのか?という判断も含めて、プレイヤーの皆さんの想像にお任せしたいと思います。

そこらへんに思いを馳せつつ、ドラマを堪能してください

では。　　　　GL09-Y031／岩崎秀雄

DATA

NO DATA

NAME 末弥純

担当／キャラクター＆イメージイラスト

NO DATA

### JUN SUEMI：キャラクターイラストについてのレス

どうも、こんにちは。末弥純です。

>>たしか、前作を知ってらしたんですよね?

店頭を見たり、その頃読んでいたゲーム雑誌の紹介記事などで知っていました。硬派なシミュレーション・ゲームは好きなので興味はあったんですけど、時間がとれなくて遊んでないんです。その後まさか「2」の仕事が来るとは・・・・・・思いもよりませんでした。遊ぶのと仕事するのとではエライ違いですね（笑）。

>>キャラを膨らませるプロセス

・・・決まった手順は無いんですが。とにかく最初いただいた資料を赤ペン片手に読み込む。かなり詳細な指定までされていたのでファーストインパクトのままラフに起こしてみる。っていうような感じです。あとは比較的描きやすいキャラから取りあえず形にしてゆきました。その後は服装の指定に見合った資料とかを集めて・・・。キャラ全体のバランスを見ながら個々のキャラを完成させていきました。リラ、ジョイス、あとおじさん達はファーストインパクトからあまり変化しなかった方かな。グリフはラフ段階で悩んで2種類渡してますよね。比較的描きやすかったのは、リラパパかな。外見的特徴がはっきりしてたので悩まなくて良かった、からかな?　でもやはりみんな大変でした。イメージし易いなんて良い子はいなかったです（笑）。

>>苦労した点などを教えて欲しいなあ

次世代機の持つ圧倒的な3Dグラフィックの前にキャラが来るので、細部までクオリティを上げて描き込まなければならなかった事でしょうか。薄っぺらい絵じゃ保たないって思いましたので。逆に、この描き込みに対応できるハードや技術って偉大だなって・・・・・・もう15年も前からコンピューターゲームで遊んでる者にとっては感動です。というのはさておき（笑）、描き込みにはひたすら時間がかかるので、時間が無い、とっても足りないという事実に一番苦労しました。

>>末弥先生自身は誰に思い入れがあるんでしょう?

う～ん、ホントにみんな思い入ればかりか思い出もあって・・・特に誰がというのは無いです。強いてあげるとリーザかな。リーザのストーリィ上の立場を知ったのがちょっと後だったので、ファーストインパクトのままの絵に納得いかなくなって・・・・・・なりゆきで自主的リテイクを繰り返したので彼女と付き合ってた時間が多くなった所為かもしれないです。

今は作業を無事終えられて心底ほっとしてます（笑）。CMとかで動いてるヴァンツァーを見て「そうか彼（彼女）がこれに乗ってるのか」という感慨ひとしお・・・・・・。各キャラの趣味趣向や人種的特徴からFM2に接したものですから、ヴァンツァーに乗ってる姿というのはむしろ別の側面を見る思いがします。なかなか勇ましくてかっこいいぞ、っていうわけで早く遊んでみたいです。

CE21-D715／末弥純

### TOSHIRO TSUCHIDA：悔いは無い!!!!!

えー、開発各担当者にいろいろと意見を述べてもらったわけですが、なんか反省点が少ないなあ・・・(^o^;)　・・・いいことなんだけど。

まあ、僕としても前にメールで流したとおり、限りなく及第点に近い出来でした。

前作の時はやり残したことがいっぱいあって、制作が終わったそばから、「ダメだ、どうしても、もう1つ作らなきゃ!」という思いに苛まれていましたから。それが実際、「難易度がぬるい」とか「力押しで遊べる」とかいう評価に出てたと思うんですけど。

それは今回、きちんと達成できたと思います。やり残したことと言えば・・・。あ、そうだ、“ステージ評価”っていうのを入れようと思ってたんですけどね(^_^;)。ステージの戦い方によって評価を出そうっていう話があったんですよ。単純に「きみ80点」とかいうものじゃなくて、何かを守りきったとか破壊したとか、分かりやすい基準を置いてね。単純な評価だと、「全滅させたのに、なんでオレが80点!?」とか思うでしょ?　だから目標を設定して、達成したらコメントみたいな感じで評価しようかなって考えてたんですよね。これは・・・次回、ですかね?　ハハハ・・・。

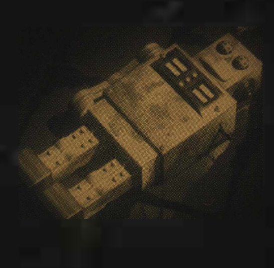
まあ、でも次回があるとしたら、システム自体がガラッと変わる可能性が大きいでしょうね。この延長線上で作っても、シナリオのすげ換えみたいで面白くないでしょ?　たぶん、どんなゲームにしようかっていう根本的なところから始まると思います。

というわけで皆さん、またいつの日か、お会いできる時を楽しみにしています。

戦場より果てしなき愛を込めて。　　　　OC24-E863／土田俊郎

FRONT MISSION2

access 04



# Complete Data File
# 情報

# 屈強のファイターが集う大いなるバトル空間

# 闘技場




## BATTLE DATA

### 金を稼ぐか､それとも戦術を磨くか 己れの強さをこの場で試せ

アロルデシュ国の主要都市には、酒場と並んでメジャーな娯楽施設がある。多くのファイターがヴァンツァーを駆って戦い、その戦いの結果を賭ける大いなる賭博場、それが闘技場である。最初に訪れるドゥカンディをはじめとした5ケ所の街にあり、止むことなく毎日、戦いと賭けが行われている。プレイヤーにとって闘技場は、金を稼ぐことが主な目的だが、それだけではない。セットアップした機体やスキルのチェック、戦術を磨く等、次の戦いに向けた準備ができるのだ。

## PROCESS ～戦いまでの流れ～

闘技場に参加する
↓
セットアップ
↓
エントリーをする
↓
SOLO、TEAMを選ぶ

- SOLO：1人だけ味方キャラを選ぶ → 対戦相手を選ぶ
- TEAM：5人まで味方キャラを選ぶ → 対戦チームを選ぶ

↓
BATTLE開始
↓
敗退／勝利

### 会話で情報を得よう

闘技場に入ると、5、6人の観客と会話ができる。話の内容はファンによる一方的なメッセージがほとんどだが、次の展開につながる情報や闘技場ファイターデータのパスワードがもらえることもある。



### 高額の賞金を目指すならTEAMを選べ

闘う方法には、1対1のSOLOファイトと、最大5対5で闘えるTEAMファイトの2つがある。SOLOファイトは早く勝負がつく利点があるが、一気に高額の賞金を手に入れたいのならTEAMを選ぼう。





### 自分のヴァンツァーに合った対戦相手を選べ

相手を選ぶときは、ファイターのスキルとヴァンツァーの属性や武器をチェック。相手には格闘・近距離タイプが多い。見落としがちだが重要なのが出力重量比。先手を取れるか後手にまわるかが決まるのだ。



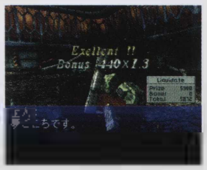
### 勝利条件を把握しよう

SOLOファイトは相手のボディを破壊、もしくは攻撃手段を奪えば勝利、TEAMファイトは敵大将を倒せば勝利になるが、賞金は倒したヴァンツァーの数が多いほど増えるので、大将狙いは得策ではない。



### 勝つとお金かアイテムがもらえる

無傷で相手を倒したり、相手のパーツを全壊したりと、勝ち方によって、もらえる賞金にプラスアルファが加わることもある。物語の後半はお金が重要になってくるので、多めに稼いでおくことをお薦めする。



## DAUKANDEI ～ドゥカンディ～ ステージ3～19

### 素顔を隠したチャンピオン

ドゥカンディの闘技場へは、ロッキーとロズウェルの２人に誘われて初めて行くことができる。闘技場で、人々が最も注目しているこれまで無敗を誇る、マスクで素顔を隠したチャンピオンである。その正体はコーディという名の情報屋で、倒せばステージ６の捕虜救出作戦前に仲間に加わる。




**POINT**

↓→チャンピオンと戦うには５勝しなくてはならない。コーディは格闘タイプ。

TYPE FIGHT







## DIARABA ～ディアラバ～ ステージ12～18

### アジトの場所をロイドに吐かせよ

廃墟が残るディアラバは、それを投影するかのように、人々もどこかすさんだ街である。サリバシュのアジトも、そのすさんだ街のどこかに隠されている。街のＢＡＲの人の話だと、どうやらアジトは闘技場のファイターであるロイドという男が、知っているらしい。女性キャラで勝てば情報を聞き出せる。




**POINT**

女好きのロイド

↓→ロイドは女好きなので、女性ファイターを使おう。弱いので難なく倒せる。

TYPE…FIGHT







## BORNEA ～ボーネア～ ステージ15～17

### 次の戦いに向けて屈強のファイターを集めよ

ボーネアは、首都ダカの近くにたたずむ小さな街である。サリバシュの提案で、捕虜収容所を襲撃する本拠地となる場所だ。次の闘いに備えて、闘技場の１チームを戦場の１部隊として送り込むためのバトルイベントがある。A，B，Cの３チームがあり、闘いに勝ったチームを傭兵として雇うことができる。

**POINT**

↓→接近戦を得意とした戦法を使う。大将はかなり強い。



TYPE…FIGHT




↓→近距離戦が得意。連れていくにはＢチームがお薦め。



TYPE…SHORT




↓→遠距離系だけあってパーツが弱いという弱点がある。



TYPE…LONG




## NOTUN COMILLA ～ノトゥンクミラ～ ステージ19～20

### 限られた者が知る会員制の闘技場

アッシュの故郷であるノトゥンクミラは、国の戒厳令のもとにあるため、娯楽施設がない。闘技場もその例外ではないが、一般の人々は知らない会員制の闘技場があるという。ＢＡＲのマスターと会話すると、その腕を見込まれ闘技場の場所を教えてくれる。会員制なのでレートが非常に高いのが特徴。




**POINT**

ハイレートバトル

↓→勝ってもらえる賞金は大きいが、相手のレベルも非常に高い。慎重に戦おう。







## DHAKA ～首都ダカ～ ステージ25～26

### 最後の闘技場

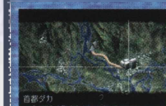
ステージ25で行くことができる最後の闘技場。謎の男からリーザ宛てにパスコードの情報が届けられたのをきっかけに、闘技場でレイブン争奪戦のイベントがある。届けられたレイブンに飛び乗るリーザと、それを奪う男たちとの戦い…。最強のヴァンツァーであるレイブンの勇姿を見ることができる。




**POINT**

お金

↓→この首都ダカを起点にステージ28まで闘技場で戦える。お金を貯めておこう。






# GET ～賞金・アイテムを手に入れる～



## お金はゲーム後半で重要となる

闘技場はイベントの舞台になる以外は、シナリオに直接関係することはない。しかし、お金やアイテムを手に入れるひとつの手段として、足を運ぶ機会は多いはずである。ここでは、賞金の額が増える条件と、賞金の代わりに貰える可能性があるアイテムのリストを公開する。ぜひ、参考にしてほしい。

## SOLO FIGHT

### 相手をどう破壊したかでボーナスがプラスアルファされる

ＳＯＬＯファイトは、基本的には相手のボディか両アームを破壊すれば勝ちである。しかし相手の全パーツを破壊したり、自分が無傷だとボーナス賞金がもらえる。

### レートの高いファイターほど攻撃バランスが良い

格闘系、近距離系、遠距離系もしくはオールマイティの順にレートが高くなっている。オールマイティは機動力が高いので、無傷で勝利することは難しい。

## TEAM FIGHT

### 破壊したヴァンツァーの数によって、もらえる賞金が変わる

ＴＥＡＭファイトは、相手の大将を倒せば勝利である。敵より少ない機数で戦えばレートは高くなる。破壊したヴァンツァーの数によって賞金にボーナスがつく。

### 大将のタイプによってマップ内での配置が変わる

３パターンのマップがあるが、相手の大将とこちらの大将のタイプによって配置が変わる。またレベルが高いほうの大将がマップの中央に立たされることが多い。

## POINT

●自機が無傷で、相手を倒した時

賞金×1.3

●相手の全パーツをすべて破壊した時

賞金×1.5

●さらに自機が無傷で、相手の全パーツを破壊した時

賞金×2.5

●1ターンで敵を倒した時

賞金×1.6

# 闘技場賞品リスト

賞品となる66種類の武器の中でも、マシンガン系とロッド系の最強武器以外は、闘技場でしか手に入らない貴重品だ。

| 賞品名 | 系統 | 賞品名 | 系統 | 賞品名 | 系統 |
|---|---|---|---|---|---|
| ジュアリーEX | マシンガン | ダブルネイル | ナックル | レイジーホーン | グレネード |
| ビューズM14 | マシンガン | ライトバスター | ナックル | スキュアG | グレネード |
| バルバリ | マシンガン | キーンエッジ | ナックル | レイルホーン | グレネード |
| アールアッソー | マシンガン | ファイアアントS | 火炎放射器 | スキュアGF | グレネード |
| グロウタスク | マシンガン | ホットリバー30 | 火炎放射器 | GL200M6 | グレネード |
| クラヴィエ | マシンガン | ホットリバー40 | 火炎放射器 | バーホーン | グレネード |
| 95式機関銃 | マシンガン | ヒートラット | 火炎放射器 | ハイスキュア | グレネード |
| オップファーGV | マシンガン | ウォーマーF2 | 火炎放射器 | GL210M1 | グレネード |
| バスーン | ライフル | ヘルボンド | 火炎放射器 | レッドクロウ | ミサイル |
| グレンツェ | ライフル | ヘルボンド2 | 火炎放射器 | プラヴァーM2 | ミサイル |
| ウィニー | ライフル | ヘルボンド3 | 火炎放射器 | メナート | ミサイル |
| 98式狙撃銃甲型 | ライフル | バウンド | ロッド | プラヴァーM4 | ミサイル |
| ヴンダー20 | ライフル | マッドハマー | ロッド | アードラーG | ミサイル |
| ユーラ60mm | ライフル | フェアアイアン | ロッド | イービスWPS | ミサイル |
| ツィーゲ | ライフル | グレイトセイバー | ロッド | ドンキー | ロケット |
| オーデンM90 | ショットガン | グマス76mm | キャノン | レーグルス | ロケット |
| ヒガ9式散弾銃 | ショットガン | グマス92mm | キャノン | ウォーブラー | ロケット |
| ビュジェ | ショットガン | トムティット | キャノン | マイナ2 | ロケット |
| コベット | ショットガン | デルタ120mm | キャノン | Bフィンチ | ロケット |
| オーデンM98 | ショットガン | サヴォUGO | キャノン | ファイアアウル | ロケット |
| ビークガザ | ショットガン | ブラスタ96mm | キャノン | プラヴァーSS | 対空ミサイル |
| ジリーノ | ショットガン | ブルギバ | バズーカ | スカイマイナS | 対空ミサイル |

# TACTICS ～戦術を磨く～




## 相手に勝つ戦法を知る

闘技場は賞金を手に入れるだけではない。SOLOファイトではスキルの発動率や連鎖率を簡単にチェックできる。同様にTEAMファイトでは、実戦でのスキル及び機体の動作確認と同時に、ゲームオーバーのリスクなしに、様々な戦術を練ることができる。闘技場で勝つコツを知ることは、実戦での強さに繋がっているのだ。

## SOLO FIGHT 勝利の条件

### 1.スキル連鎖確認

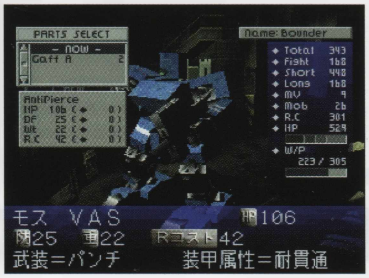
スキルの付け方で相手に与えるダメージが大きく変わる。新たに覚えたスキルは、バトル時に発動する頻度を確かめよう。




↑攻撃に徹したスキルを付けるのだ。

### 2.ムダなパーツをはずす

SOLOファイトは、先制攻撃をしたかどうかで勝敗が決まる。無駄なパーツを外して機動力重視のセットアップをしよう。




↑バックパックは出力タイプを装備させておくと良い。

### 3.武器は両手に装備しよう

戦闘方法は武器を選んで戦う。武器を持つアームが破壊されると負けになるので、両手に武器を装備させたほうが心強い。



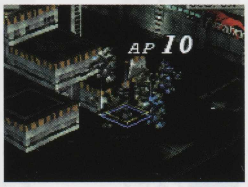

↑遠距離系は両肩に装備。ただし計5発以上の弾が必要。

## TEAM FIGHT 戦闘パターン例

チームの戦闘パターンは以下の3つがメイン。実戦でも発揮できる戦法ばかりだ。

### 1.白兵戦～敵を包囲して戦う～

向かってくる相手を包囲して一気に叩く戦法。接近戦を得意とする格闘タイプのヴァンツァーが使うと効果的。完全に隣接することで敵の動きを封じ込めることもできる。1機ずつ確実に破壊したい時に使おう。




### 2.陽動戦～敵を引き付けて戦う～

オトリ作戦ともいう。機動力のある数機のヴァンツァーを部隊から外し、目立った行動をさせることで、敵の注意をそらすのが最大の狙い。ボスとそれを守るヴァンツァーを引き離したい時にもっとも効果がある。




### 3.砲撃戦～遠距離攻撃を起点に戦う

ランチャーやロケット弾などの遠距離攻撃を起点に、ある程度ダメージを与えてから近距離攻撃で破壊する戦法。大型ヴァンツァーなど強力な攻撃を仕掛けてくる敵には、集中砲火を浴びせつつ倒すのだ。




## ◀◀メモリカードバトル▶▶

### 1Pvs2Pで ヴァンツァーバトルができる

メモリーカードにセーブしたデータを使って、2P対戦バトルができる。1P側、2P側それぞれにメモリーカードを差しこみ、セーブされたデータをロードする。すると、闘技場の場面が登場してバトルが開始される。TEAMファイトもあり、最大で12対12の戦いを楽しめるのだ。




↑アッシュ対アッシュといった、同キャラクター対戦も可能。

COLOSSEUM

## 5 レベル別ファイターリスト

闘技場の主なファイターを5段階のレベルで表した。

### Level 1〜5

| NAME | TYPE | SKILL |
|---|---|---|
| エミー | Fight | クリティカル |
| リチャード | Fight | クリティカル |
| デビッド | Short | ベストポジション |
| シェリル | Fight | フェイント |
| レジー | Short | クリティカル<br>フェイント<br>ヒートブロー |
| アスコット | Long | フェイント<br>ヒートブロー |
| デニス | Fight | クリティカル<br>フェイント<br>ヒートブロー |
| パム | Long | クリティカル<br>ベストポジション |
| クラウディア | Long | フェイント<br>ベストポジション |
| ヨーグ | Fight | ファースト<br>フェイント<br>クリティカル<br>ヒートブロー |

### Level 6〜10

| NAME | TYPE | SKILL |
|---|---|---|
| ジョー | Fight | クリティカル<br>ファースト<br>ベストポジション |
| ドニエル | Short | クリティカル<br>ファースト<br>レッグファースト |
| アンドレックス | Short | ファースト<br>レッグファースト<br>ラッキー |
| フリッツ | Long | フェイント<br>ラッキー<br>ベストポジション |
| ハンス | Fight | フェイント<br>ラッキー<br>ダッシュ<br>ヒートブロー |
| イングバー | Short | ダッシュ<br>スピード<br>ラッキー<br>レッグファースト |
| ブライアン | Fight | フェイント<br>レベルダメージ |
| ビーヴィー | Short | フェイント<br>ラッキー<br>スピード |
| ジェフ | Fight | ファースト<br>スティングブロー |
| ジミー | Long | ファースト<br>ラッキー<br>シールドウォール |

### Level 11〜15

| NAME | TYPE | SKILL |
|---|---|---|
| アンジェラ | Fight | ファースト<br>スタンパンチ |
| フランク | Short | スピード<br>ヒット&アウェイ<br>テラーショット<br>アームファースト |
| スティーブ | Fight | ラッキー<br>ターゲット<br>レベルダメージ<br>ヒートブロー |
| エリス | Short | ファースト<br>スピード<br>ターゲット<br>ヒット&アウェイ |
| ハインツ | Long | クリティカル<br>ターゲット |
| ディック | Fight | ファースト<br>フェイント<br>チャージ<br>ヒートブロー |
| マーク | Long | ファースト<br>シールドウォール |
| ハーマン | Long | フェイント<br>スピード<br>テラーショット |
| イリス | Long | フェイント<br>ヒートブロー<br>レベルダメージ<br>スティングブロー |
| メイヤー | Fight | ラッキー<br>スピード<br>シールドウォール |

## 6 ヴァンツァーリスト

相手のファイターが乗る主なヴァンツァーをトータルレベル順で紹介。

| NAME | F | S | L | HP |
|---|---|---|---|---|
| ナイトハグ | F… 87 | S…101 | L… 48 | HP…169 |
| ラッツベイン | F…108 | S…112 | L… 58 | HP…200 |
| ポータル | F…111 | S…107 | L…105 | HP…221 |
| シャムロック | F…103 | S…112 | L… 57 | HP…190 |
| アペタイト | F…126 | S…112 | L…107 | HP…240 |
| マヤ | F…123 | S…117 | L…110 | HP…240 |
| ゾーラレット | F…141 | S…133 | L…137 | HP…270 |
| レギオン | F…166 | S…170 | L…148 | HP…309 |
| マッドウルフ | F…169 | S…101 | L…154 | HP…340 |
| コンドル | F…168 | S…153 | L…157 | HP…319 |
| ハイドラ | F…182 | S…224 | L…109 | HP…349 |
| キーパーズ | F…189 | S…183 | L…187 | HP…359 |
| スカイホーク | F…212 | S…210 | L…197 | HP…391 |
| サッドマン | F…230 | S…250 | L…225 | HP…435 |
| スフィアー | F…245 | S…239 | L…223 | HP…449 |
| ムシャンガ | F…241 | S…264 | L…255 | HP…449 |
| シェイド | F…264 | S…277 | L…265 | HP…480 |
| ニケ | F…259 | S…257 | L…156 | HP…480 |
| ラ・ルナ | F…167 | S…167 | L…260 | HP…495 |
| スノーバード | F…160 | S…160 | L…278 | HP…455 |
| デス | F…173 | S…173 | L…280 | HP…519 |
| イリュージョン | F…302 | S…321 | L…242 | HP…583 |
| ケイオス | F…299 | S…298 | L…305 | HP…544 |
| ファルコン | F…323 | S…307 | L…342 | HP…579 |
| ランドル | F…192 | S…192 | L…192 | HP…568 |
| マックス9999 | F…320 | S…369 | L…385 | HP…638 |
| タイプ666 | F…335 | S…340 | L…338 | HP…596 |
| アストラ | F…211 | S…378 | L…342 | HP…618 |
| ノヴァ | F…370 | S…420 | L…230 | HP…695 |
| リアルブラッド | F…361 | S…391 | L…222 | HP…600 |
| エフェメラ | F…233 | S…233 | L…432 | HP…672 |
| セイントクライム | F…255 | S…255 | L…255 | HP…707 |
| フェイル | F…424 | S…511 | L…494 | HP…741 |
| メリーフォックス | F…435 | S…384 | L…462 | HP…726 |
| サバイバー | F…485 | S…277 | L…439 | HP…815 |
| オバデア | F…468 | S…522 | L…277 | HP…815 |
| レイジーボーン | F…271 | S…522 | L…399 | HP…705 |
| タイタン | F…430 | S…480 | L…271 | HP…705 |

## 50人分あるので対戦相手を選ぶ時の参考にしよう。

### Level9～20

| NAME | TYPE | SKILL |
|---|---|---|
| ウリ | Short | ターゲット<br>スイッチ<br>サイドアタック |
| バートン | Fight | フェイント<br>チャージ<br>レベルダメージ |
| ベリンダ | Short | スピード<br>デュエル<br>ヒット&アウェイ |
| フランキー | Short | ラッキー<br>テラーショット<br>レッグファースト<br>サイドアタック |
| グレッグ | Long | ファースト |
| デニー | Fight | ファースト<br>フェイント<br>レベルダメージ<br>スタンパンチ |
| ズィールマン | Fight | ラッキー<br>テラーショット<br>レッグファースト<br>サイドアタック |
| ガンディ | Long | シールドウォール<br>ホールドアタック<br>ファースト |
| サルバト | Long | シールドウォール<br>ファースト |
| ラルセン | Fight | フェイント<br>ベストポジション<br>ダブルパンチ |

### Level21～30

| NAME | TYPE | SKILL |
|---|---|---|
| スーザン | Long | シールドウォール<br>エスケープ |
| ギャリス | Long | ファースト<br>スイッチ<br>テラーショット<br>アームファースト |
| クリフ | Fight | スタンパンチ<br>シールドラッシュ<br>マシンガンブロー |
| マリー | Long | フェイント<br>クリティカル<br>スイッチ<br>ガイド |
| テヤング | Fight | スイッチ<br>スティングブロー<br>クルセイダー |
| マイク | Fight | ホールドアタック<br>イモータル<br>シールドウォール<br>エスケープ |
| サンディ | Fight | チャージ<br>レベルダメージ<br>スタンパンチ<br>スティングブロー |
| マイルズ | Fight | スティングブロー |
| ダニー | Short | クリティカル<br>レンタルショット<br>ターゲット<br>ボディファースト |
| ムジカ | Short | ファースト<br>レンタルショット<br>ターゲット<br>テラーショット |

## FはFight、SはShort、LはLongを意味する。

| NAME | F | S | L | HP |
|---|---|---|---|---|
| タルカス | F…474 | S…530 | L…289 | HP… 800 |
| ローズムーン | F…479 | S…483 | L…488 | HP… 800 |
| ハングガール | F…302 | S…302 | L…302 | HP… 880 |
| ビジョナー | F…510 | S…499 | L…497 | HP… 825 |
| パメラ | F…518 | S…532 | L…307 | HP… 825 |
| オライオン | F…297 | S…297 | L…297 | HP… 760 |
| ダーティパウ | F…297 | S…297 | L…521 | HP… 760 |
| ハリー | F…535 | S…574 | L…315 | HP… 861 |
| ホナー | F…537 | S…512 | L…524 | HP… 861 |
| ブリーズ | F…306 | S…540 | L…508 | HP… 844 |
| フードゥー | F…523 | S…473 | L…468 | HP… 844 |
| イラーヴァティ | F…330 | S…330 | L…528 | HP… 947 |
| レクサス | F…330 | S…330 | L…330 | HP… 947 |
| ラデネス | F…334 | S…550 | L…549 | HP… 886 |
| カシミア | F…603 | S…334 | L…334 | HP… 886 |
| ミナレット | F…324 | S…602 | L…484 | HP… 817 |
| シースティックス | F…552 | S…615 | L…565 | HP… 817 |

COLOSSEUM









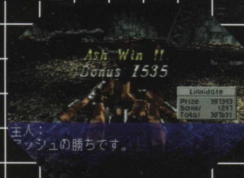










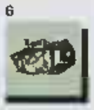



# PARTS LIST BODY

| | 名称 | | 価格 | HP | 出力 | 防御 | 重量 | Rコ | 武装 | 属性 | T | F | S | L | MV | Mob | 登場リスト・ テージ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Autel | オテル | 793 | 107 | 187 | 37 | 45 | 73 | - | 耐貫 | +17 | +17 | +17 | +17 | +1 | +9 | 19、20 |
| 2 | Calm400S | カーム400S | [illegible] | 72 | 108 | 17 | 24 | 21 | - | 耐貫 | +2 | +2 | +2 | +2 | 0 | -1 | — |
| 3 | Calm420V | カーム420V | [illegible] | 110 | 166 | 23 | 39 | 62 | - | 耐貫 | +15 | +15 | +15 | +15 | +1 | +8 | — |
| 4 | Calm450S | カーム450S | [illegible] | 207 | 319 | 35 | 82 | 187 | - | 耐衝 | +51 | +51 | +51 | +51 | +2 | +15 | — |
| 5 | CastigoU | カスティゴU | 2610 | 195 | 349 | 55 | 99 | 211 | BZ | 耐衝 | +56 | +56 | +56 | +56 | +2 | +13 | 36、37、39 |
| 6 | DegenT8 | デーゲンT8 | 2047 | 179 | 318 | 52 | 82 | 184 | - | 耐衝 | +49 | +49 | +49 | +49 | +2 | +15 | 33 |
| 7 | DegenT10 | デーゲンT10 | 3541 | 247 | 450 | 64 | 119 | 309 | - | 耐火 | +82 | +82 | +82 | +82 | +2 | +17 | 44 |
| 8 | FrostM37 | フロストM37 | 144 | 67 | 109 | 22 | 25 | 21 | - | 耐火 | +1 | +1 | +1 | +1 | 0 | -2 | 3、5、6 |
| 9 | FrostM40 | フロストM40 | 603 | 103 | 166 | 30 | 42 | 64 | - | 耐火 | +14 | +14 | +14 | +14 | +1 | +6 | 16、18 |
| 10 | FrostM50 | フロストM50 | 2010 | 194 | 321 | 45 | 88 | 191 | - | 耐衝 | +51 | +51 | +51 | +51 | +2 | +13 | [illegible] |
| 11 | GaffA | ギャフA | 1616 | 148 | 263 | 46 | 72 | 149 | MG | 耐衝 | +35 | +35 | +35 | +35 | +2 | +11 | 26、29 |
| 12 | GaffB | ギャフB | 3004 | 212 | 386 | 57 | 109 | 266 | MG | 耐貫 | +64 | +64 | +64 | +64 | +2 | +14 | 40、41 |
| 13 | Galumph1 | ギャランフ1 | 675 | 95 | 167 | 34 | 43 | 67 | CA | 耐火 | +13 | +13 | +13 | +13 | +1 | +6 | 16、18 |
| 14 | GiaourG1 | ジャウアーG1 | 3477 | 268 | 455 | 55 | 129 | 321 | - | 耐火 | +85 | +85 | +85 | +85 | +2 | +15 | 44 |
| 15 | GiaourG3 | ジャウアーG3 | [illegible] | 288 | 492 | 57 | 141 | 360 | - | ノ | +94 | +94 | +94 | +94 | +2 | +15 | — |
| 16 | Giza4C | ギザ4C | 132 | 65 | 107 | 20 | 23 | 20 | - | ノ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | 3、5、6 |
| 17 | Giza4G | ギザ4G | 653 | 100 | 164 | 27 | 38 | 60 | - | ノ | +13 | +13 | +13 | +13 | +1 | +8 | 16、18、21 |
| 18 | Giza5A | ギザ5A | 1323 | 166 | 259 | 36 | 64 | 132 | - | ノ | +34 | +34 | +34 | +34 | +2 | +13 | 26、29 |
| 19 | Giza5S | ギザ5S | 2813 | 241 | 413 | 48 | 107 | 269 | - | ノ | +70 | +70 | +70 | +70 | +2 | +17 | 42、43 |
| 20 | Gust503B | ガスト503B | 敵 | 54 | 92 | 18 | 17 | 14 | - | ノ | -3 | -3 | -3 | -3 | 0 | -6 | 1、2 |
| 21 | Gust505A | ガスト505A | 敵 | 111 | 185 | 28 | 40 | 30 | - | ノ | +16 | +16 | +16 | +16 | +2 | +12 | 13、14 |
| 22 | Gust505C | ガスト505C | 敵 | 169 | 288 | 38 | 65 | 125 | - | ノ | +39 | +39 | +39 | +39 | +2 | +17 | 21、22 |
| 23 | HartWand | ハルトヴァント | 947 | 124 | 209 | 31 | 45 | 74 | - | ノ | +21 | +21 | +21 | +21 | +2 | [illegible] | 23 |
| 24 | HartZahn | ハルトツァーン | 1389 | 153 | 258 | 35 | 58 | 106 | - | 耐火 | +32 | +32 | +32 | +32 | +2 | +16 | 26、29 |
| 25 | HeilM14 | ヘイルM14 | 敵 | 131 | 213 | 35 | 55 | 99 | - | 耐火 | +25 | +25 | +25 | +25 | +1 | +15 | 16 |
| 26 | HeilM16 | ヘイルM16 | 敵 | 161 | 263 | 40 | 70 | 140 | - | 耐火 | +37 | +37 | +37 | +37 | +2 | +12 | 19、20 |
| 27 | HeilM19 | ヘイルM19 | 敵 | 211 | 352 | 47 | 97 | 219 | - | 耐貫 | +58 | +58 | +58 | +58 | +2 | +14 | 26 |
| 28 | IgelEins | イーゲルアインス | 764 | 124 | 192 | 25 | 45 | 82 | - | ノ | +20 | +20 | +20 | +20 | +1 | +10 | 19、20 |
| 29 | IyanaW. | 嫌なヴァンツァー | イ | 280 | 485 | 52 | 128 | 663 | - | 耐衝 | +87 | +87 | +87 | +87 | +2 | +18 | — |
| 30 | Jaboa | ジャボーア | - | 223 | 380 | 45 | 97 | 284 | - | ノ | +62 | +62 | +62 | +62 | +2 | +17 | — |
| 31 | KafirM1 | カーフィルM1 | 408 | 88 | 145 | 25 | 33 | 46 | - | ノ | +8 | +8 | +8 | +8 | +1 | +6 | 11、13、14、15 |
| 32 | KafirM2 | カーフィルM2 | 714 | 113 | 186 | 29 | 44 | 75 | - | ノ | +17 | +17 | +17 | +17 | +1 | +10 | 19、20、21 |
| 33 | KafirM3 | カーフィルM3 | 1844 | 188 | 316 | 41 | 80 | 18 | - | 耐火 | +47 | +47 | +47 | +47 | +2 | [illegible] | [illegible] |
| 34 | Manage | マネージュ | 3373 | 248 | 423 | 53 | 130 | 314 | MG | 耐貫 | +76 | +76 | +76 | +76 | +2 | +12 | 42、43 |
| 35 | MothVAS | モスVAS | 1416 | 172 | 262 | 31 | 66 | 137 | - | 耐貫 | +37 | +37 | +37 | +37 | +2 | [illegible] | [illegible] |
| 36 | MothVBS | モスVBS | 2286 | 226 | 350 | 37 | [illegible] | 215 | - | ノ | +58 | +58 | +58 | +58 | +2 | +15 | 36、37、39 |
| 37 | MythosA | ミュートスA | [illegible] | 223 | 380 | 45 | 97 | 237 | - | ノ | +62 | +62 | +62 | +62 | +2 | +17 | — |
| 38 | MythosB | ミュートスB | [illegible] | 236 | 411 | 47 | 96 | 215 | - | ノ | +67 | +67 | +67 | +67 | +2 | +19 | — |
| 39 | Negus | 試作品ニーガス | イ | 65 | 107 | 20 | 23 | 30 | - | ノ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | 7 |
| 40 | Obadiah | オバディア | 139 | 64 | 106 | 20 | 21 | 16 | - | ノ | 0 | 0 | 0 | 0 | +1 | +1 | 5、6 |
| 41 | QwaggaM08 | クアガM08 | 1936 | 184 | 314 | 40 | 72 | 14 | - | ノ | [illegible] | +45 | +45 | +45 | +2 | +17 | 33 |
| 42 | Raven | レイブン | [illegible] | 280 | 485 | [illegible] | 128 | 493 | - | ノ | +87 | +87 | +87 | +87 | +2 | +18 | 38 |
| 43 | Robust1A | ロブスト1A | [illegible] | 55 | 92 | 18 | 19 | 17 | - | ノ | -3 | [illegible] | -3 | -3 | 0 | -5 | — |
| 44 | Robust1C | ロブスト1C | 902 | 127 | 210 | 32 | 50 | 93 | - | ノ | +23 | +23 | +23 | +23 | +2 | +11 | 23 |
| 45 | Robust2A | ロブスト2A | 2138 | 205 | 347 | 43 | 88 | 207 | - | ノ | +54 | +54 | +54 | +54 | +2 | +16 | 36、37、39 |
| 46 | SchakalA | シャカールA | [illegible] | 260 | 448 | 50 | 117 | 303 | - | 耐衝 | +78 | +78 | +78 | +78 | +2 | +17 | — |
| 47 | SchakalB | シャカールB | [illegible] | 266 | 487 | [illegible] | 131 | 347 | - | 耐火 | +91 | +91 | +91 | +91 | +2 | +17 | — |
| 48 | Stabline | スタブライン | 敵 | 57 | 94 | 20 | 23 | 18 | MG | 耐火 | -2 | -2 | -2 | -2 | 0 | -6 | 1、2、3、6 |
| 49 | TallDog1 | トールドッグ1 | 490 | [illegible] | 148 | 28 | 40 | 54 | MG | 耐衝 | +10 | +10 | +10 | +10 | +1 | +2 | 11、13、14、15 |
| 50 | Tatou3 | タトウ3 | 敵 | 134 | 235 | 43 | 57 | 113 | - | [illegible] | +29 | +29 | +29 | +29 | +2 | +13 | 17、18 |
| 51 | TatouC | タトウC | 敵 | 72 | 125 | 28 | 29 | 33 | - | [illegible] | +4 | +4 | +4 | +4 | +1 | +2 | 4、7 |
| 52 | TeDeumA3 | テディウムA3 | 1173 | 155 | 239 | 29 | 58 | 121 | - | 耐貫 | +31 | +31 | +31 | +31 | +2 | +13 | 25 |
| 53 | TeDeumA6 | テディウムA6 | 3413 | 286 | 461 | 43 | 121 | 331 | - | 耐火 | +83 | +83 | +83 | +83 | +2 | +17 | 44 |
| 54 | Trero | トレーロ | 1723 | 17 | 293 | 43 | 79 | 157 | - | ノ | +44 | +44 | +44 | +44 | +2 | +13 | 30、31 |
| 55 | Type99A | 99式甲月弓 | 581 | 98 | 163 | 26 | 34 | 48 | - | ノ | +12 | +12 | +12 | +12 | +1 | +10 | 16、18 |
| 56 | Type99B | 99式乙月弓 | 3350 | 255 | 446 | [illegible] | 105 | 242 | - | 耐火 | +76 | +76 | +76 | +76 | +2 | +20 | 44 |
| 57 | Type100A | 100式甲火嵐 | 2949 | 230 | 386 | 50 | 118 | 251 | CA | ノ | +67 | +67 | +67 | +67 | +2 | +12 | 40、41 |
| 58 | Type102A | 102式甲強陣 | 1096 | 141 | 232 | 34 | 56 | 111 | - | ノ | +28 | +28 | +28 | +28 | +2 | +13 | 25 |
| 59 | Type102B | 102式乙強陣 | 1581 | 172 | 289 | 39 | 72 | 156 | - | ノ | +41 | +41 | +41 | +41 | +2 | +15 | 30、31 |
| 60 | Type102B | 102式丙強陣 | [illegible] | 280 | 485 | 52 | 128 | 340 | - | ノ | +87 | +87 | +87 | +87 | +2 | +18 | — |

1

5

6

7

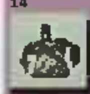
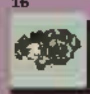
8

10

11

12

13

14

16

19

23

24

28

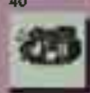
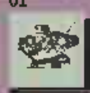
31

33

34

35

36

40

01


種別・武装：MG…マシンガン　RF…ライフル　SG…ショットガン　FR…火炎放射器　BZ…バズーカ　CA…キャノン　GR…グレネード　RD…ロッド　NK…ナックル　MI…ミサイル　RK…ロケット　AM…対空ミサイル　AR…対空ロケット　SD…シールド　HB…ハードブロウ(パンチ)

| | 名称 | | 価格 | HP | 出力 | 防御 | 重量 | Rコ | 武装 | 属性 | T | F | S | L | MV | Mob | 登場リスト |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 61 | VajieM13 | バジェM13 | 279 | 74 | 122 | 22 | 25 | 26 | - | ノ | +3 | +3 | +3 | +3 | +1 | +4 | 4,8,10 |
| 62 | VajieM25 | バジェM25 | 428 | 86 | 144 | 25 | 30 | 37 | - | ノ | +8 | +8 | +8 | +8 | +1 | +7 | 11,13,14,15 |
| 63 | VajieM30 | バジェM30 | 2583 | 219 | 376 | 44 | 87 | 190 | - | 耐貫 | +60 | +60 | +60 | +60 | +2 | +19 | 40,41 |
| 64 | VigorM1 | ビガーM1 | 285 | 84 | 126 | 19 | 29 | 35 | - | 耐貫 | +6 | +6 | +6 | +6 | +1 | +2 | 3,4,8,10 |
| 65 | WarlusM2 | ウォーラスM2 | 437 | 97 | 146 | 21 | 34 | 48 | - | 耐火 | +10 | +10 | +10 | +10 | +1 | +5 | 11,13,14,15 |
| 66 | WarlusM3 | ウォーラスM3 | 778 | 116 | 189 | 32 | 48 | 80 | - | ノ | +19 | +19 | +19 | +19 | +1 | +8 | 19,20 |
| 67 | Zaigout | ザイゴート | 2245 | 201 | 345 | 42 | 79 | 166 | - | ノ | +52 | +52 | +52 | +52 | +2 | +18 | 36,37,39 |
| 68 | ZaigsA1 | ザイグスA1 | — | 274 | 483 | 51 | 115 | 272 | - | ノ | +84 | +84 | +84 | +84 | +2 | +20 | — |
| 69 | ZealA1 | ジールA1 | 2632 | 245 | 384 | 38 | 100 | 246 | - | 耐貫 | +65 | +65 | +65 | +65 | +2 | +16 | 40,41 |
| 70 | ZealB1 | ジールB1 | 3010 | 265 | 417 | 110 | 280 | | - | 耐貫 | +74 | +74 | +74 | +74 | +2 | +16 | 42,43 |
| 71 | ZebuT4 | ジービュT4 | 266 | 76 | 123 | 22 | 28 | 32 | - | ノ | +4 | +4 | +4 | +4 | +1 | +2 | 4,8,10 |
| 72 | ZebuT4S | ジービュT4S | 1151 | 138 | 231 | 33 | 50 | 89 | - | ノ | +27 | +27 | +27 | +27 | +2 | +15 | 25 |
| 73 | ZebuT8 | ジービュT8 | 1692 | 189 | 292 | 33 | 74 | 162 | - | 耐貫 | +44 | +44 | +44 | +44 | +2 | +14 | 30,31 |
| 74 | ZederT3 | ツェーダーT3 | 965 | 140 | 212 | 27 | 52 | 97 | - | 耐貫 | +25 | +25 | +25 | +25 | +2 | +11 | 23 |
| 75 | ZenithV | ゼニスV | 147 | 62 | 108 | 25 | 23 | 20 | - | 耐衝 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3,5,6 |
| 76 | ZenithDV | ゼニスDV | 1755 | 163 | 290 | 50 | 73 | 159 | - | 耐衝 | +42 | +42 | +42 | +42 | +2 | +14 | 30,31 |
| 77 | ZenithRv | ゼニスレブ | 1001 | 121 | 211 | 41 | 51 | 95 | - | 耐衝 | +23 | +23 | +23 | +23 | +2 | +11 | 23 |
| 78 | ZenithX | ゼニスX | 3122 | 229 | 415 | 61 | 109 | 274 | - | 耐衝 | +73 | +73 | +73 | +73 | +2 | +17 | 42,43 |
| 79 | ZoraC5 | ゾラC5 | 290 | 78 | 126 | 24 | 31 | 34 | - | 耐火 | +5 | +5 | +5 | +5 | 0 | 0 | 4,8,10 |
| 80 | ZoraC9 | ゾラC9 | 1195 | 145 | 235 | 37 | 62 | 118 | - | 耐火 | +30 | +30 | +30 | +30 | +2 | +11 | 25 |

## PARTS LIST Arm

| | 名称 | | 価格 | HP | 防御 | 重量 | Rコ | 武装 | 属性 | T | F | S | L | MV | Mob | 登場リスト・ステージ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Autel | オテル | 286 | 67 | 29 | 15 | 21 | HB | 耐衝 | +10 | +10 | +10 | +10 | +0 | [illegible] | 19,20 |
| 2 | Calm400S | カーム400S | — | 44 | 14 | 8 | 4 | HB | 耐貫 | +1 | +1 | +1 | +1 | +0 | +0 | — |
| 3 | Calm420V | カーム420V | — | 68 | 19 | 13 | 18 | HB | 耐貫 | +9 | +9 | +9 | +9 | +0 | -5 | — |
| 4 | Calm450S | カーム450S | — | 128 | 28 | 27 | 58 | HB | 耐貫 | +30 | +30 | +30 | +30 | -1 | -18 | — |
| 5 | CastigoU | カスティゴU | 859 | 120 | 43 | 30 | 66 | HB | 耐衝 | +32 | +32 | +32 | +32 | -2 | -21 | 35,37,39 |
| 6 | DegenT8 | デーゲンT8 | 820 | 110 | 42 | 35 | 57 | HB | 耐衝 | +28 | +28 | +28 | +28 | -2 | -25 | 33 |
| 7 | DegenT10 | デーゲンT10 | 1421 | 152 | 51 | 68 | 99 | HB | 耐衝 | +46 | +46 | +46 | +46 | -4 | -55 | 44 |
| 8 | FrostM37 | フロストM37 | 50 | 41 | 18 | 9 | 4 | HB | 耐火 | +1 | +1 | +1 | +1 | +0 | -1 | 3,5,6 |
| 9 | FrostM40 | フロストM40 | 219 | 64 | 24 | 14 | 18 | HB | 耐火 | +9 | +9 | +9 | +9 | +0 | -6 | 16,18 |
| 10 | FrostM50 | フロストM50 | 731 | 119 | 36 | 29 | 59 | HB | 耐火 | +29 | +29 | +29 | +29 | -2 | -20 | 33 |
| 11 | GaffA | ギャフA | 746 | 91 | 37 | 42 | 45 | SG | 耐衝 | +20 | +20 | +20 | +20 | -3 | -32 | 26,29 |
| 12 | GaffB | ギャフB | 1386 | 130 | 46 | 58 | 83 | SG | 耐衝 | +36 | +36 | +36 | +36 | -4 | -47 | 40,41 |
| 13 | Galumph1 | ギャランフ1 | 268 | 59 | 28 | 29 | 19 | BZ | 耐衝 | +8 | +8 | +8 | +8 | -2 | -20 | 16,18 |
| 14 | GiaourG1 | ジャウアーG1 | 1269 | 165 | 44 | 42 | 103 | HB | 耐火 | +48 | +48 | +48 | +48 | -3 | -32 | 44 |
| 15 | GiaourG3 | ジャウアーG3 | — | 177 | 46 | 45 | 117 | HB | 耐火 | +53 | +53 | +53 | +53 | -3 | -35 | — |
| 16 | Giza4C | ギザ4C | 46 | 40 | 16 | 8 | 4 | HB | ノ | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 | 3,5,6 |
| 17 | Giza4G | ギザ4G | 201 | 62 | 22 | 13 | 17 | HB | ノ | +8 | +8 | +8 | +8 | +0 | -5 | 16,18,21 |
| 18 | Giza5A | ギザ5A | 480 | 96 | 29 | 21 | 40 | HB | ノ | +20 | +20 | +20 | +20 | -1 | -12 | 26,29 |
| 19 | Giza5S | ギザ5S | 1020 | 148 | 38 | 35 | 85 | HB | ノ | +40 | +40 | +40 | +40 | -2 | -25 | 42,43 |
| 20 | Gust503B | ガスト503B | 敵 | 33 | 14 | 15 | 2 | MG | ノ | -2 | -2 | -2 | -2 | +0 | -7 | 1,2 |
| 21 | Gust505A | ガスト505A | 敵 | 69 | 23 | 32 | 18 | MG | ノ | +10 | +10 | +10 | +10 | -2 | -23 | 13,14 |
| 22 | Gust505C | ガスト505C | 敵 | 104 | 30 | 50 | 38 | MG | ノ | +23 | +23 | +23 | +23 | -3 | -39 | 21,22 |
| 23 | HartWand | ハルトヴィント | 477 | 76 | 25 | 34 | 22 | FR | ノ | +13 | +13 | +13 | +13 | -2 | -24 | 23 |
| 24 | HartZahn | ハルトツァーン | 706 | 94 | 28 | 43 | 32 | FR | ノ | +19 | +19 | +19 | +19 | -3 | -33 | 26,29 |
| 25 | HailM14 | ヘイルM14 | 敵 | 80 | 29 | 27 | 29 | HB | ノ | +15 | +15 | +15 | +15 | -1 | -18 | 16 |
| 26 | HailM16 | ヘイルM16 | 敵 | 99 | 32 | 40 | 42 | HB | 耐火 | +21 | +21 | +21 | +21 | -2 | -30 | 19,20 |
| 27 | HailM19 | ヘイルM19 | 敵 | 130 | 37 | 48 | 69 | HB | 耐火 | +33 | +33 | +33 | +33 | -3 | -37 | 26 |
| 28 | IgelEins | イーゲルアインス | 386 | 77 | 20 | 30 | 24 | SG | 耐貫 | +12 | +12 | +12 | +12 | -2 | -21 | 19,20 |
| 29 | IyanaW. | 嫌なヴァンツァー | イ | 172 | 42 | 41 | 215 | HB | ノ | +50 | +50 | +50 | +50 | -3 | -21 | — |
| 30 | IyanaW | 嫌なヴァンツァー | イ | 172 | 42 | 41 | 215 | HB | ノ | +50 | +50 | +50 | +50 | -3 | -21 | — |
| 31 | Jaboa | ジャボーア | — | 137 | 36 | 38 | 89 | RF | 耐衝 | +35 | +35 | +35 | +35 | -2 | -27 | — |
| 32 | KafirM1 | カーフィルM1 | 206 | 54 | 20 | 11 | 12 | HB | ノ | +5 | +5 | +5 | +5 | +0 | -3 | 11,13,14,15 |
| 33 | KafirM2 | カーフィルM2 | 258 | 70 | 23 | 15 | 22 | HB | ノ | +10 | +10 | +10 | +10 | +0 | -7 | 19,20,21 |
| 34 | KafirM3 | カーフィルM3 | 671 | 116 | 33 | 26 | 56 | HB | ノ | +27 | +27 | +27 | +27 | -1 | -17 | 33 |
| 35 | Menage | マネージュ | 1334 | 152 | 42 | 59 | 99 | MI | 耐火 | +43 | +43 | +43 | +43 | -4 | -48 | 42,43 |
| 36 | Moth VAS | モス VAS | 514 | 406 | 25 | 22 | 42 | HB | 耐貫 | +22 | +22 | +22 | +22 | -1 | -13 | 26,29 |
| 37 | Moth VBS | モス VBS | 828 | 139 | 29 | 30 | 68 | HB | 耐貫 | +34 | +34 | +34 | +34 | -2 | -21 | 35,37,39 |

44 45 49 52 53 54 55 57 58 59 61



63 64 65 67 69 71 74 75 78 79 80



| | 名称 | | 価格 | HP | 防御 | 重量 | Rコ | 武装 | 属性 | T | F | S | L | MV | Mob | 登場リスト・ステージ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 38 | MythosA | ミュートスA | – | 137 | 36 | 32 | 74 | HB | ノ | +35 | +35 | +35 | +35 | 2 | -23 | – |
| 39 | MythosB | ミュートスB | – | 145 | 37 | 32 | 68 | HB | ノ | +38 | +38 | +38 | +38 | -2 | -23 | – |
| 40 | Negus | 試作品ニーガス | イ | 40 | 16 | 11 | 6 | RF | ノ | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 | -3 | 7 |
| 41 | Obadiah | オバディア | 62 | 39 | 16 | 18 | 3 | BZ | ノ | +0 | +0 | +0 | +0 | -1 | -10 | 5,6 |
| 42 | QwaggaM08 | クアガM08 | 846 | 114 | 32 | 46 | 45 | MG | ノ | +26 | +26 | +26 | +26 | -3 | -36 | 33 |
| 43 | Raven | レイブン | イ | 172 | 42 | 41 | 160 | HB | ノ | +50 | +50 | +50 | +50 | -3 | -31 | 38,38 |
| 44 | Robust1A | ロブスト1A | – | 34 | 14 | 7 | 3 | HB | ノ | -2 | -2 | -2 | -2 | +1 | +1 | – |
| 45 | Robust1C | ロブスト1C | 325 | 78 | 26 | 17 | 27 | HB | ノ | +13 | +13 | +13 | +13 | +0 | -9 | 23 |
| 46 | Robust2A | ロブスト2A | 774 | 126 | 34 | 29 | 65 | HB | ノ | +31 | +31 | +31 | +31 | -2 | -20 | 35,37,39 |
| 47 | SchakalA | シャカールA | – | 160 | 40 | 38 | 97 | HB | ノ | +45 | +45 | +45 | +45 | -2 | -18 | – |
| 48 | SchakalB | シャカールB | – | 163 | 53 | 42 | 112 | HB | ノ | +51 | +51 | +51 | +51 | -3 | -32 | – |
| 49 | Stabline | スタブライン | 敵 | 35 | 15 | 16 | 3 | FR | 耐火 | -1 | -1 | -1 | -1 | +0 | -8 | 1,2,3,6 |
| 50 | TallDog I | トールドッグ | 190 | 56 | 22 | 24 | 14 | RK | 耐火 | +6 | +6 | +6 | +6 | -1 | -15 | 11,13,14,15 |
| 51 | Tatou3 | タトウ3 | 敵 | 83 | 34 | 38 | 34 | HB | 耐衝 | +17 | +17 | +17 | +17 | -2 | -28 | 17,18 |
| 52 | TatouC | タトウC | 敵 | 45 | 23 | 14 | 8 | HB | 耐衝 | 3 | +3 | +3 | +3 | +0 | -6 | [illegible] |
| 53 | TeDeumA3 | テディウムA3 | 510 | 96 | 27 | 40 | 36 | MI | 耐貫 | +18 | +18 | +18 | +18 | -3 | -30 | 25 |
| 54 | TeDeumA6 | テディウムA6 | 1494 | 176 | 34 | 68 | 106 | MI | 耐貫 | +48 | +48 | +48 | +48 | -4 | -55 | 44 |
| 55 | Trero | トレーロ | 625 | 109 | 34 | 26 | 48 | HB | 耐火 | +25 | +25 | +25 | +25 | -1 | -17 | 30,31 |
| 56 | Type99A | 99式甲 月弓 | 253 | 61 | 22 | 30 | 17 | RK | ノ | +7 | +7 | +7 | +7 | -2 | -21 | 16,18 |
| 57 | Type99B | 99式乙 月弓 | 1466 | 157 | 39 | 68 | 78 | RK | ノ | +43 | +43 | +43 | +43 | -4 | -55 | 44 |
| 58 | Type100A | 100式甲 火燐 | 1166 | 141 | 40 | 53 | 78 | MG | 耐火 | +38 | +38 | +38 | +38 | -4 | -42 | 40,41 |
| 59 | Type102A | 102式甲 強腰 | 397 | 87 | 30 | 19 | 33 | HB | ノ | +16 | +16 | +16 | +16 | -1 | -11 | 25 |
| 60 | Type102B | 102式乙 強腰 | 573 | 106 | 31 | 24 | 48 | HB | ノ | +23 | +23 | +23 | +23 | -1 | -15 | 30,31 |
| 61 | Type102B | 102式丙 強腰 | – | 172 | 42 | 41 | 110 | HB | ノ | +50 | +50 | +50 | +50 | -3 | -31 | – |
| 62 | VajieM13 | バジェM13 | 100 | 46 | 18 | 8 | 6 | HB | ノ | +2 | +2 | +2 | +2 | +0 | +0 | 4,8,10 |
| 63 | VajieM25 | バジェM25 | 152 | 53 | 20 | 10 | 1 | HB | ノ | +5 | +5 | +5 | +5 | +0 | -2 | 11,13,14,15 |
| 64 | VajieM30 | バジェM30 | 937 | 134 | 35 | 29 | 59 | HB | ノ | +34 | +34 | +34 | +34 | -2 | -20 | 40,41 |
| 65 | VigorM1 | ビガーM1 | 122 | 52 | 15 | 20 | 8 | CA | 耐貫 | +4 | +4 | +4 | +4 | -1 | -12 | 3,4,8,10 |
| 66 | WarlusM2 | ウォーラスM2 | 155 | 59 | 17 | 11 | 12 | HB | 耐貫 | +6 | +6 | +6 | +6 | +0 | -3 | 11,13,14,15 |
| 67 | WarlusM3 | ウォーラスM3 | 281 | 72 | 25 | 17 | 23 | HB | 耐火 | +11 | +11 | +11 | +9 | +0 | -9 | 19,20 |
| 68 | Zaigout | ザイゴート | 813 | 123 | 33 | 28 | 52 | HB | ノ | +30 | +30 | +30 | +30 | -1 | -17 | 35,37,39 |
| 69 | ZaigsA1 | ザイグスA1 | – | 169 | 41 | 37 | 88 | HB | ノ | +48 | +48 | +48 | +48 | -2 | -27 | – |
| 70 | ZealA1 | ジールA1 | 954 | 151 | 31 | 33 | 77 | HB | 耐貫 | +38 | +38 | +38 | +38 | -2 | -24 | 40,41 |
| 71 | ZealB1 | ジールB1 | 1091 | 163 | 32 | 36 | 88 | HB | 耐貫 | +43 | +43 | +43 | +43 | -2 | -26 | 42,43 |
| 72 | ZebuT4 | ジービュT4 | 95 | 47 | 18 | 9 | 8 | HB | ノ | +3 | +3 | +3 | +3 | +0 | -1 | 4,8,10 |
| 73 | ZebuT4S | ジービュT4S | 417 | 85 | 20 | 17 | 26 | HB | ノ | +16 | +16 | +16 | +16 | +0 | -9 | 25 |
| 74 | ZebuT8 | ジービュT8 | 613 | 117 | 26 | 25 | 50 | HB | 耐貫 | +26 | +26 | +26 | +26 | -1 | -16 | 30,31 |
| 75 | ZederT3 | ツェーダーT3 | 487 | 86 | 22 | 36 | 28 | CA | 耐貫 | +15 | +15 | +15 | +15 | -2 | -26 | 23 |
| 78 | ZenithV | ゼニスV | 51 | 38 | 20 | 8 | 4 | HB | 耐衝 | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 | +0 | 3,5,6 |
| 77 | ZenithDV | ゼニスDV | 636 | 101 | 39 | 24 | 49 | HB | 耐衝 | +24 | +24 | +24 | +24 | -1 | -15 | 30,31 |
| 78 | ZenithRv | ゼニスレブ | 361 | 74 | 33 | 17 | 28 | HB | 耐衝 | +13 | +13 | +13 | +13 | +0 | -9 | 23 |
| 79 | Zenith | ゼニスX | 1132 | 141 | 48 | 36 | 87 | HB | 耐衝 | +41 | +41 | +41 | +41 | -2 | -26 | 42,43 |
| 80 | ZoraC5 | ゾラC5 | 104 | 48 | 20 | 10 | 8 | HB | 耐火 | +3 | +3 | +3 | +3 | +0 | -2 | 4,8,10 |
| 81 | ZoraC | ゾラC9 | 433 | 90 | 26 | 21 | 35 | HB | 耐火 | +18 | +18 | +18 | +18 | -1 | -12 | 25 |

## PARTS LIST Leg

| | 名称 | | 価格 | HP | 防御 | 重量 | Rコ | 属性 | 移動 | T | F | S | L | MV | Mob | 登場リスト・ステージ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Autel | オテル | 448 | 91 | 33 | 31 | 42 | 耐衝 | 2 | +15 | +15 | +15 | +15 | +1 | -14 | 19,20 |
| 2 | Calm400S | カーム400S | – | 61 | 15 | 16 | 5 | 耐貫 | 0 | +2 | +2 | +2 | +2 | 0 | 0 | – |
| 3 | Calm420V | カーム420V | – | 94 | 20 | 27 | 24 | 耐貫 | 0 | +12 | +12 | +12 | +12 | -1 | -9 | – |
| 4 | Calm450S | カーム450S | – | 175 | 31 | 57 | 141 | 耐貫 | 0 | +42 | +42 | +42 | +42 | -3 | -38 | – |
| 5 | CastigoU | カスティゴU | 1937 | 165 | 50 | 62 | 160 | 耐衝 | 0 | +46 | +46 | +46 | +46 | -4 | -43 | 36,37,39 |
| 6 | DegenT8 | デーゲンT8 | 1666 | 151 | 47 | 56 | 139 | 耐衝 | 0 | +40 | +40 | +40 | +40 | -3 | -37 | 33 |
| 7 | DegenT10 | デーゲンT10 | 3390 | 209 | 57 | 82 | 283 | 耐衝 | 0 | +66 | +66 | +66 | +66 | -5 | -61 | 44 |
| 8 | FrostM37 | フロストM37 | 71 | 57 | 20 | 18 | 5 | 耐火 | 0 | +1 | +1 | +1 | +1 | 0 | -2 | 3,5,6 |
| 9 | FrostM40 | フロストM40 | 303 | 88 | 26 | 29 | 24 | 耐火 | 0 | +12 | +12 | +12 | +12 | -1 | -12 | 16,18 |
| 10 | FrostM50 | フロストM50 | 1636 | 164 | 41 | 61 | 144 | 耐火 | 0 | +42 | +42 | +42 | +42 | -4 | -42 | 33 |
| 11 | GaffA | ギャフA | 1068 | 125 | 41 | 47 | 87 | 耐衝 | 0 | +28 | +28 | +28 | +28 | -2 | -29 | 28,29 |
| 12 | GaffB | ギャフB | 2449 | 180 | 52 | 71 | 202 | 耐衝 | 0 | +53 | +53 | +53 | +53 | -4 | -50 | 40,41 |
| 13 | Galumph1 | ギャランフ1 | 340 | 81 | 30 | 28 | 25 | 耐衝 | 0 | +11 | +11 | +11 | +11 | -1 | -12 | 16,18 |
| 14 | GiaourG1 | ジャウアーG1 | 3329 | 227 | 50 | 88 | 294 | 耐火 | 0 | +69 | +69 | +69 | +69 | -5 | -66 | 44 |
| 15 | GiaourG3 | ジャウアーG3 | – | 244 | 52 | 96 | 330 | 耐火 | 0 | +77 | +77 | +77 | +77 | -6 | -74 | – |
| 16 | Giza4C | ギザ4C | 65 | 55 | 18 | 16 | 5 | ノ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3,5,6 |
| 17 | Giza4G | ギザ4G | 278 | 85 | 24 | 26 | 23 | ノ | 0 | +11 | +11 | +11 | +11 | -1 | -10 | 16,18,21 |
| 18 | Giza5A | ギザ5A | 875 | 132 | 32 | 44 | 77 | ノ | 0 | +28 | +28 | +28 | +28 | -2 | -26 | 28,29 |
| 19 | Giza5S | ギザ5S | 2699 | 204 | 43 | 73 | 246 | ノ | 0 | +57 | +57 | +57 | +57 | -4 | -52 | 42,43 |
| 20 | Gust503B | ガスト503B | 敵 | 45 | 16 | 12 | 3 | ノ | 0 | -3 | -3 | -3 | -3 | -3 | +1 | 1,2 |
| 21 | Gust505A | ガスト505A | 敵 | 94 | 25 | 26 | 34 | ノ | 0 | +14 | +14 | +14 | +14 | -1 | -10 | 13 |
| 22 | Gust505C | ガスト505C | 敵 | 142 | 34 | 43 | 94 | ノ | 0 | +32 | +32 | +32 | +32 | -2 | -25 | 21,22 |
| 23 | HartWand | ハルトヴィント | 599 | 106 | 28 | 31 | 43 | ノ | 0 | +18 | +18 | +18 | +18 | -1 | -14 | 23 |

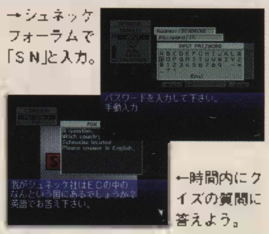
| | 名称 | | [illegible] | HP | [illegible] | 重量 | Rコ | 属性 | [illegible] | T | F | S | L | MV | Mob | 登場リスト・[illegible] |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 24 | HartZahn | ハルトツァーン | 873 | 129 | 31 | 39 | 62 | ノ | 0 | +26 | +26 | +26 | +26 | -2 | -22 | 26、29 |
| 25 | HeilM14 | ヘイルM14 | 敵 | 111 | 32 | 39 | 57 | 耐火 | 0 | +21 | +21 | +21 | +21 | -2 | -22 | 16 |
| 26 | HeilM16 | ヘイルM16 | 敵 | 136 | 35 | 48 | 82 | 耐火 | 0 | +30 | +30 | +30 | +30 | -3 | -30 | 19、20 |
| 27 | HeilM19 | ヘイルM19 | 敵 | 179 | 43 | 67 | 166 | 耐火 | 0 | +48 | +48 | +48 | +48 | -4 | -48 | 26 |
| 28 | IgelEins | イーゲルアインス | 457 | 106 | 22 | 32 | 47 | 耐貫 | 1 | +17 | +17 | +17 | +17 | 0 | -15 | 19、20 |
| 29 | IyanaW. | 嫌なヴァンツァー | イ | 237 | 47 | 87 | 606 | ノ | 0 | +71 | +71 | +71 | +71 | -5 | -65 | — |
| 30 | Jaboa | ジャボーア | — | 189 | 41 | 67 | 216 | 耐衝 | 0 | +51 | +51 | +51 | +51 | -4 | -48 | — |
| 31 | KafirM1 | カーフィルM1 | 203 | 74 | 23 | 23 | 17 | ノ | 0 | +7 | +7 | +7 | +7 | 0 | -7 | 11、13、14、15 |
| 32 | KafirM2 | カーフィルM2 | 475 | 96 | 26 | 30 | 43 | ノ | 0 | +14 | +14 | +14 | +14 | -1 | -13 | 19、20、21 |
| 33 | KafirM3 | カーフィルM3 | 1501 | 159 | 37 | 55 | 136 | ノ | 0 | +39 | +39 | +39 | +39 | -3 | -37 | 33 |
| 34 | Menege | マネージュ | 3236 | 210 | 47 | 83 | 287 | 耐火 | 0 | +61 | +61 | +61 | +61 | -5 | -61 | 42、43 |
| 35 | Moth VAS | モス VAS | 936 | 145 | 27 | 45 | 80 | 耐貫 | 0 | +30 | +30 | +30 | +30 | -2 | -27 | 26、29 |
| 36 | Moth VBS | モス VBS | 1867 | 191 | 33 | 63 | 163 | 耐貫 | 0 | +48 | +48 | +48 | +48 | -4 | -44 | 36、37、39 |
| 37 | MythosA | ミュートスA | — | 189 | 41 | 67 | 180 | ノ | 0 | +51 | +51 | +51 | +51 | -4 | -48 | — |
| 38 | MythosB | ミュートスB | — | 200 | 42 | 66 | 197 | ノ | 0 | +55 | +55 | +55 | +55 | -4 | -47 | — |
| 39 | Negus | 試作品ニーガス | イ | 55 | 18 | 16 | 8 | ノ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 7 |
| 40 | Obadiah | オバディア | 65 | 54 | 18 | 14 | 4 | ノ | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | +1 | +1 | 5、6 |
| 41 | QwaggaM08 | クアガM08 | 1497 | 156 | 36 | 49 | 109 | ノ | 0 | +37 | +37 | +37 | +37 | -3 | -31 | 33 |
| 42 | Raven | レイブン | イ | 237 | 47 | 87 | 451 | ノ | 0 | +71 | +71 | +71 | +71 | -5 | -65 | 38、38 |
| 43 | Robust1A | ロブスト1A | — | 46 | 16 | 13 | 4 | ノ | 0 | -2 | -2 | -2 | -2 | +1 | +2 | — |
| 44 | Robust1C | ロブスト1C | 600 | 108 | 29 | 35 | 54 | ノ | 0 | +19 | +19 | +19 | +19 | -1 | -18 | 23 |
| 45 | Robust2A | ロブスト2A | 1745 | 174 | 39 | 61 | 157 | ノ | 0 | +45 | +45 | +45 | +45 | -4 | -42 | 36、37、39 |
| 46 | SchakalA | シャカールA | — | 220 | 45 | 80 | 277 | ノ | 0 | +64 | +64 | +64 | +64 | -5 | -59 | — |
| 47 | SchakalB | シャカールB | — | 225 | 60 | 89 | 317 | 耐衝 | 0 | +74 | +74 | +74 | +74 | -5 | -67 | — |
| 48 | Stabline | スタブライン | 敵 | 47 | 18 | 14 | 4 | 耐火 | 1 | -2 | -2 | -2 | -2 | +2 | +1 | 1、2、3、6 |
| 49 | TallDog1 | トールドック1 | 243 | 76 | 25 | 26 | 20 | 耐火 | 0 | +8 | +8 | +8 | +8 | -1 | -10 | 11、13、14、15 |
| 50 | Tatou3 | タトウ3 | 敵 | 114 | 39 | 41 | 66 | 耐衝 | 1 | +24 | +24 | +24 | +24 | -1 | -24 | 17、18 |
| 51 | TatouC | タトウC | 敵 | 61 | 25 | 19 | 11 | 耐衝 | 1 | 3 | 3 | 3 | 3 | +1 | -3 | 4、7 |
| 52 | TeDeumA3 | テディウムA3 | 706 | 132 | 26 | 42 | 71 | 耐貫 | 1 | +26 | +26 | +26 | +26 | -1 | -24 | 25 |
| 53 | TeDeumA6 | テディウムA6 | 2941 | 242 | 38 | 85 | 302 | 耐貫 | 1 | +68 | +68 | +68 | +68 | -4 | -63 | 44 |
| 54 | Trero | トレーロ | 1191 | 149 | 39 | 54 | 118 | 耐火 | 2 | +36 | +36 | +36 | +36 | -1 | -36 | 30、31 |
| 55 | Type99A | 99式甲 月弓 | 277 | 83 | 24 | 23 | 18 | ノ | 0 | +10 | +10 | +10 | +10 | 0 | -7 | 16、18 |
| 56 | Type99B | 99式乙 月弓 | 3047 | 216 | 44 | 71 | 222 | ノ | 0 | +62 | +62 | +62 | +62 | -4 | -50 | 44 |
| 57 | Type100A | 100式甲 火球 | 2185 | 195 | 45 | 74 | 191 | 耐火 | 0 | +55 | +55 | +55 | +55 | -4 | -53 | 40、41 |
| 58 | Type102A | 102式甲 [illegible] | 733 | 120 | 31 | 39 | 65 | ノ | 0 | +24 | +24 | +24 | +24 | -2 | -22 | 25 |
| 59 | Type102B | 102式乙 強棒 | 1285 | 145 | 35 | 49 | 117 | ノ | 0 | +33 | +33 | +33 | +33 | -3 | -31 | 30、31 |
| 60 | Type102B | 102式丙 [illegible] | — | 237 | 47 | 87 | 311 | ノ | 0 | +71 | +71 | +71 | +71 | -5 | -65 | — |
| 61 | VajiaM13 | バジェM13 | 140 | 63 | 20 | 17 | 9 | ノ | 0 | +3 | +3 | +3 | +3 | 0 | -1 | 4、8、10 |
| 62 | VajiaM25 | バジェM25 | 213 | 73 | 23 | 21 | 14 | ノ | 0 | +7 | +7 | +7 | +7 | 0 | -5 | 11、13、14、15 |
| 63 | VajiaM30 | バジェM30 | 2105 | 185 | 40 | 60 | 144 | ノ | 0 | +49 | +49 | +49 | +49 | -4 | -41 | 40、41 |
| 64 | VigorM1 | ビガーM1 | 128 | 70 | 17 | 21 | 12 | 耐貫 | 1 | +15 | +15 | +15 | +15 | +1 | -5 | 3、4、8、10 |
| 65 | WarlusM2 | ウォーラスM2 | 217 | 81 | 2 | 24 | 18 | 耐貫 | 0 | +9 | +9 | +9 | +9 | 0 | -8 | 11、13、14、15 |
| 66 | WarlusM3 | ウォーラスM3 | 518 | 99 | 29 | 33 | 46 | 耐火 | 0 | +16 | +16 | +16 | +16 | -1 | -16 | 19、20 |
| 67 | Zaigout | ザイゴート | 1832 | 171 | 38 | 55 | 126 | ノ | 0 | +43 | +43 | +43 | +43 | -3 | -37 | 36、37、39 |
| 68 | ZaigsA1 | ザイグスA1 | — | 232 | 46 | 78 | 249 | ノ | 0 | +69 | +69 | +69 | +69 | -4 | -57 | — |
| 69 | ZealA1 | ジールA1 | 2145 | 208 | 36 | 69 | 187 | 耐貫 | 0 | +54 | +54 | +54 | +54 | -4 | -49 | 40、41 |
| 70 | ZealB1 | ジールB1 | 2888 | 224 | 37 | 75 | 256 | 耐貫 | 0 | +61 | +61 | +61 | +61 | -4 | -54 | 42、43 |
| 71 | ZebuT4 | ジービュT4 | 133 | 64 | 20 | 19 | 11 | ノ | 0 | +3 | +3 | +3 | +3 | 0 | -3 | 4、8、10 |
| 72 | ZebuT4S | ジービュT4S | 770 | 118 | 30 | 35 | 52 | ノ | 0 | +23 | +23 | +23 | +23 | -1 | -18 | 25 |
| 73 | ZebuT8 | ジービュT8 | 1375 | 160 | 30 | 50 | 122 | 耐貫 | 0 | +36 | +36 | +36 | +36 | -3 | -32 | 30、31 |
| 74 | ZederT3 | ツェーダーT3 | 642 | 119 | 25 | 36 | 56 | 耐貫 | 0 | +21 | +21 | +21 | +21 | -1 | -19 | 23 |
| 75 | ZenithV | ゼニスV | 72 | 52 | 23 | 16 | 5 | 耐衝 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 3、5、6 |
| 76 | ZenithDV | ゼニスDV | 1426 | 138 | 44 | 50 | 119 | 耐衝 | 0 | +34 | +34 | +34 | +34 | -3 | -32 | 30、31 |
| 77 | ZenithRv | ゼニスレブ | 666 | 103 | 37 | 36 | 55 | 耐衝 | 0 | +20 | +20 | +20 | +20 | -1 | -19 | 23 |
| 78 | ZenithX | ゼニスX | 2996 | 194 | 55 | 74 | 251 | 耐衝 | 0 | +59 | +59 | +59 | +59 | -4 | -53 | 42、43 |
| 79 | ZoraC5 | ゾラC5 | 145 | 66 | 22 | 21 | 12 | 耐火 | 0 | +4 | +4 | +4 | +4 | 0 | -5 | 4、8、10 |
| 80 | ZoraC9 | ゾラC9 | 799 | 124 | 34 | 43 | 69 | 耐火 | 0 | +26 | +26 | +26 | +26 | -2 | -25 | 25 |

SPECIAL INFO

## 嫌なヴァンツァーの入手法

嫌なヴァンツァーとは、ネットワーク上で入手できる特別な機体のことである。短い足に長い胴、そして左右のアームには、ネコとカエルをモチーフにしたグローブ(?)がついている。さらに、遠距離武器として、「おたけさん」というミサイルが付いている。なおデザインは、某有名漫画家の4コママンガが元になったという。

→シュネッケフォーラムで「SN」と入力。




←時間内にクイズの質問に答えよう。

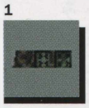
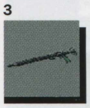
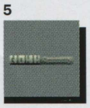


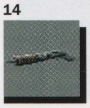
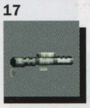
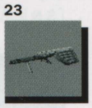
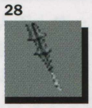
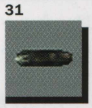
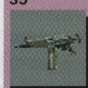
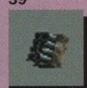
↑嫌なヴァンツァーゲット。自動的にアイテムストックに入っている。

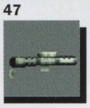
# Weapon

Wan…ヴァンツァー、Hug…巨大ヴァンツァー、Arm…装甲車、Lit…軽装甲車両、Fix…固定砲台、SPod…支援ポッド、Cho…ヘリコプター、Jet…航空機　に対する攻撃効果を、－、×、▲、○、◎の5段階で表す

| | 名称 | | 部品 | 種別 | 価格 | 回数 | 攻撃 | 命中 | 重量 | 射程 | 弾数 | 属性 | T | F | S | L | MV | Mob | Wan | Hug | Arm | Lit | Fix | SPod | Cho | Jet | リストNo. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | A.Finch1 | エアフィンチ1 | S | AR | 447 | 8 | 19 | 65 | 34 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 79 | 0 | 0 | 127 | -3 | -32 | [illegible] | - | - | - | [illegible] | - | ◎ | ◎ | 29 |
| 2 | A.Finch2 | エアフィンチ2 | S | AR | 967 | 8 | 33 | 65 | 54 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 145 | 0 | 0 | 233 | -4 | -49 | - | - | - | [illegible] | [illegible] | - | ◎ | [illegible] | 42,43 |
| 3 | AAssault | アールアッソー | H | MG | 250 | 7 | 17 | 76 | 20 | 1 | 9 | 貫 | 107 | 0 | 172 | 0 | -1 | -19 | ○ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | - | ○ | × | 23 |
| 4 | Adler | アードラー | S | MI | 82 | 2 | 36 | 86 | 18 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 42 | 0 | 0 | 68 | -1 | -17 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | [illegible] | [illegible] | - | 11,14,15 |
| 5 | AdlerG | アードラーG | S | MI | 301 | 2 | 75 | 86 | 38 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 100 | 0 | 0 | 160 | -3 | -36 | ▲ | ◎ | [illegible] | ▲ | ◎ | - | [illegible] | [illegible] | 31 |
| 6 | AirWildL | エアヴィルトL | S | AM | 306 | 2 | 40 | 87 | 24 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 51 | 0 | 0 | 83 | -2 | -23 | - | - | - | - | [illegible] | ◎ | [illegible] | ◎ | 19,20 |
| 7 | AirWildM | エアヴィルトM | S | AM | 565 | 2 | 57 | 87 | 34 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 76 | 0 | 0 | 123 | -3 | -32 | - | - | - | - | - | ◎ | ◎ | ◎ | 28 |
| 8 | AirWildP | エアヴィルトP | S | AM | 926 | 2 | 79 | 87 | 45 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 108 | 0 | 0 | 174 | -4 | -42 | - | - | - | - | - | ▲ | ◎ | ◎ | 38,39 |
| 9 | AirWildR | エアヴィルトR | S | AR | 371 | 6 | 23 | 65 | 30 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 69 | 0 | 0 | 111 | -2 | -28 | - | - | - | - | - | ▲ | [illegible] | [illegible] | 25 |
| 10 | AirWildZ | エアヴィルトZ | S | AR | 1102 | 6 | 48 | 65 | 59 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 159 | 0 | 0 | 255 | -4 | -54 | - | - | - | - | - | ○ | ◎ | [illegible] | 44 |
| 11 | Alchimia | アルキミア | H | RF | 584 | 1 | 146 | 81 | 34 | 1 | 9 | 貫 | 133 | 0 | 214 | 0 | -3 | -32 | [illegible] | ◎ | ◎ | [illegible] | [illegible] | [illegible] | ▲ | [illegible] | 38,39 |
| 12 | Alchmy | アルケミー | H | RF | 295 | 1 | 93 | 81 | 22 | 1 | 9 | 貫 | 85 | 0 | 137 | 0 | -2 | -21 | ○ | ◎ | ◎ | [illegible] | ◎ | ○ | ▲ | [illegible] | 25 |
| 13 | AudenM90 | オーデンM90 | H | SG | 36 | 8 | 7 | 70 | 10 | 1 | 9 | 貫 | 43 | 0 | 69 | 0 | -1 | -10 | ▲ | ◎ | ○ | [illegible] | ◎ | ○ | × | [illegible] | 1,5 |
| 14 | AudenM98 | オーデンM98 | H | SG | 330 | 8 | 105 | 93 | 26 | 1 | 9 | 貫 | 126 | 0 | 202 | 0 | -2 | -24 | ▲ | ◎ | ○ | × | ◎ | ◎ | × | [illegible] | 29 |
| 15 | B.Buster | ボーンバスター | H | NK | 58 | 1 | +25 | +5 | 14 | 1 | ∞ | 衝 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | -13 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | [illegible] | [illegible] | 13,14,15 |
| 16 | B.Thrush | ブルスラッシュ | S | MI | 547 | 3 | 83 | 88 | 54 | 4-5 | 3 | [illegible] | 175 | 0 | 0 | 280 | -4 | -49 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ▲ | [illegible] | [illegible] | 42,43 |
| 17 | BarHorn | バーホーン | S | GR | 222 | 1 | 76 | 70 | 37 | 2-3 | 2 | [illegible] | 44 | 0 | 0 | 71 | -3 | -35 | ○ | ◎ | ◎ | [illegible] | ◎ | ◎ | [illegible] | [illegible] | 33 |
| 18 | Barubari | バルバリ | H | MG | 152 | 6 | 15 | 74 | 16 | 1 | 9 | [illegible] | 78 | 0 | 126 | 0 | -1 | -15 | ○ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | ○ | × | 16,18 |
| 19 | Bassoon | バスーン | H | RF | - | 1 | 212 | 85 | 49 | 1 | 9 | [illegible] | 131 | 0 | 210 | 0 | -4 | -46 | ○ | ◎ | ◎ | [illegible] | ◎ | ▲ | ▲ | - | [illegible] |
| 20 | BearClaw | ベアクロー | H | NK | 387 | 1 | +79 | +5 | 41 | 1 | ∞ | [illegible] | 67 | 108 | 0 | 0 | -3 | -38 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ▲ | [illegible] | - | 42,43 |
| 21 | BFinch | Bフィンチ | S | RK | 729 | 8 | 27 | 65 | 45 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 112 | 0 | 0 | 180 | -4 | -42 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | - | - | 36,38,39 |
| 22 | BlackSea | ブラックシー | H | RF | 192 | 1 | 72 | 79 | 18 | 1 | 9 | [illegible] | 66 | 0 | 107 | 0 | -1 | -17 | ○ | [illegible] | ◎ | ○ | [illegible] | ◎ | ▲ | - | 20 |
| 23 | Bosch | ボッシュ | H | BZ | 290 | 1 | 104 | 61 | 27 | 1-2 | 3 | [illegible] | 92 | 0 | 116 | 78 | -2 | -25 | ▲ | ◎ | ○ | × | ◎ | ○ | [illegible] | - | 25 |
| 24 | Brasta86 | ブラスタ86mm | S | CA | 78 | 3 | 22 | 68 | 14 | 1-2 | 3 | [illegible] | 61 | 0 | 78 | 49 | -1 | -13 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | × | - | 4,8 |
| 25 | Brasta96 | ブラスタ96mm | S | CA | 623 | 3 | 68 | 68 | 41 | 1-2 | 3 | [illegible] | 202 | 0 | 252 | 179 | -3 | -38 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | × | - | 36,38,39 |
| 26 | Budget | ビュジェ | H | SG | 142 | 8 | 11 | 72 | 16 | 1 | 9 | [illegible] | 54 | 0 | 103 | 0 | -1 | -13 | ▲ | ◎ | ○ | × | [illegible] | ▲ | × | - | 16 |
| 27 | Burgiba | ブルギバ | H | BZ | - | 1 | 236 | 62 | 58 | 1-2 | 3 | [illegible] | 142 | 0 | 165 | 157 | -4 | -52 | ▲ | ◎ | [illegible] | × | [illegible] | ▲ | ○ | - | [illegible] |
| 28 | C.Hammer | クレイジーハマー | H | RD | 405 | 1 | +91 | +10 | 41 | 1 | ∞ | 衝 | 79 | 127 | 0 | 0 | -3 | -38 | ▲ | ◎ | [illegible] | ▲ | [illegible] | ○ | - | - | 42,43 |
| 29 | Caiard | ケアード | H | BZ | 146 | 1 | 71 | 62 | 19 | 1-2 | 3 | [illegible] | 64 | 0 | 81 | 54 | -1 | -18 | ▲ | ◎ | ○ | × | [illegible] | ◎ | [illegible] | - | 18 |
| 30 | Caiard10 | ケアード10 | H | BZ | 351 | 1 | 49 | 62 | 30 | 1-2 | 3 | [illegible] | 105 | 0 | 133 | 90 | -2 | -28 | ▲ | ◎ | ○ | × | ◎ | ○ | [illegible] | - | 26,29 |
| 31 | Cardinal | カーディナル | S | RK | 1102 | 6 | 48 | 63 | 59 | 2-4 | 2 | [illegible] | 155 | 0 | 0 | 249 | -4 | -54 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | [illegible] | ▲ | [illegible] | - | 44 |
| 32 | Carillon | カリヨン | H | MG | 114 | 5 | 16 | 57 | 14 | 1 | 9 | [illegible] | 63 | 0 | 102 | 0 | -1 | -13 | ○ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | [illegible] | ○ | × | 13,15 |
| 33 | Chronik | クローニク | H | MG | 303 | 7 | 19 | 75 | 22 | 1 | 9 | 貫 | 119 | 0 | 191 | 0 | -2 | -21 | ○ | ◎ | [illegible] | ▲ | ◎ | ▲ | [illegible] | × | 25 |
| 34 | Chronik25 | クローニク25型 | H | MG | 926 | 9 | 31 | 75 | 45 | 1 | 9 | 貫 | 243 | 0 | 389 | 0 | -4 | -42 | ○ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | ○ | × | 44 |
| 35 | Clavier | クラヴィエ | H | MG | 523 | 8 | 24 | 74 | 31 | 1 | 9 | 貫 | 170 | 0 | 273 | 0 | -2 | -29 | ○ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | [illegible] | [illegible] | × | 33 |
| 36 | Cobbet | コベット | H | SG | - | 8 | 37 | 73 | 49 | 1 | 9 | [illegible] | 159 | 0 | 255 | 0 | -4 | -46 | ▲ | ◎ | [illegible] | × | ◎ | ▲ | × | [illegible] | [illegible] |
| 37 | DawnStar | ドーンスター | H | RD | 186 | 1 | +47 | +6 | 26 | 1 | ∞ | 衝 | 58 | 93 | 0 | 0 | -2 | -24 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ▲ | [illegible] | [illegible] | 26 |
| 38 | Delta120 | デルタ120mm | S | CA | - | 3 | 99 | 68 | 58 | 1-2 | 3 | [illegible] | 193 | 0 | 195 | 216 | -4 | -53 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | [illegible] | [illegible] | × | [illegible] | [illegible] |
| 39 | Donkey | ドンキー | S | RK | 47 | 3 | 18 | 65 | 14 | 2-4 | 1 | [illegible] | 24 | 0 | 0 | 39 | -1 | -13 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | [illegible] | ▲ | [illegible] | [illegible] | 5,6 |
| 40 | DonkeyAA | ドンキーAA | S | AR | 729 | 8 | 27 | 65 | 45 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 112 | 0 | 0 | 180 | -4 | -42 | - | [illegible] | - | [illegible] | - | ○ | ◎ | ○ | 36,38,39 |
| 41 | DonkeyDX | ドンキーDX | S | RK | 838 | 4 | 58 | 65 | 50 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 126 | 0 | 0 | 201 | -4 | -47 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | - | [illegible] | 32,40,41 |
| 42 | Eaglet | イーグレット | S | RK | 敵 | 4 | 12 | 66 | 12 | 2-4 | 2 | [illegible] | 22 | 0 | 0 | 36 | -1 | -12 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | [illegible] | ○ | - | - | 3 |
| 43 | EagletAF | イーグレットAF | S | AR | 527 | 6 | 29 | 66 | 38 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 93 | 0 | 0 | 149 | -3 | -36 | - | - | - | - | [illegible] | ◎ | [illegible] | ◎ | 31 |
| 44 | EagletF | イーグレットF | S | RK | 626 | 4 | 48 | 66 | 41 | 2-4 | 2 | [illegible] | 101 | 0 | 0 | 162 | -3 | -38 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ◎ | - | - | 33 |
| 45 | FearIron | フェアアイアン | H | RD | 225 | 1 | +61 | +7 | 28 | 1 | ∞ | 衝 | 63 | 102 | 0 | 0 | -2 | -26 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ◎ | - | - | 31 |
| 46 | Finch | フィンチ | S | RK | 371 | 8 | 17 | 65 | 30 | 2-4 | 2 | [illegible] | 66 | 0 | 0 | 106 | -2 | -28 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ○ | ○ | - | - | 25 |
| 47 | FineHorn | ファインホーン | S | GR | 301 | 1 | 93 | 70 | 45 | 2-3 | 2 | [illegible] | 56 | 0 | 0 | 90 | -4 | -42 | ○ | ◎ | ◎ | [illegible] | [illegible] | ▲ | - | - | 40 |
| 48 | FireAnt | ファイアアント | H | FR | 468 | 4 | 47 | 74 | 31 | 1 | 9 | 炎 | 165 | 0 | 264 | 0 | -2 | -29 | ▲ | ○ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | - | - | 33 |
| 49 | FireAnt2 | ファイアアント2 | H | FR | 724 | 4 | 63 | 74 | 41 | 1 | 9 | 炎 | 219 | 0 | 351 | 0 | -3 | -38 | ▲ | ○ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | - | - | 42,43 |
| 50 | FireAntS | ファイアアントS | H | FR | - | 4 | 76 | 74 | 49 | 1 | 9 | 炎 | 165 | 0 | 265 | 0 | -4 | -46 | ▲ | ○ | [illegible] | ▲ | ◎ | ▲ | - | - | [illegible] |
| 51 | FireHorn | ファイアーホーン | S | GR | 301 | 1 | 93 | 70 | 45 | 2-3 | 2 | [illegible] | 56 | 0 | 0 | 90 | -4 | -42 | ○ | ◎ | ◎ | [illegible] | ◎ | ○ | - | - | 41 |
| 52 | FireOwl | ファイアアウル | S | RK | - | 5 | 62 | 72 | 64 | 2-4 | 2 | [illegible] | 149 | 0 | 0 | 239 | -5 | -59 | ▲ | [illegible] | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | - | - | [illegible] |
| 53 | FlatSoul | フラットソウル | H | SG | 602 | 8 | 28 | 70 | 38 | 1 | 9 | 貫 | 191 | 0 | 307 | 0 | -3 | -36 | ▲ | ◎ | ○ | × | ◎ | ▲ | × | - | 40,41 |
| 54 | FV-24 | FV-24 | H | MG | 594 | 9 | 23 | 76 | 34 | 1 | 9 | [illegible] | 188 | 0 | 302 | 0 | -3 | -32 | ○ | ◎ | ○ | ▲ | ○ | ▲ | [illegible] | × | 36,38,39 |
| 55 | G.C.C.9 | G.C.C.9 | S | CA | 262 | 3 | 39 | 66 | 24 | 1-2 | 3 | [illegible] | 94 | 0 | 118 | 84 | -2 | -23 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | × | - | 23 |
| 56 | G.Pound | ゴッドパウンド | H | RD | 127 | 1 | +43 | +8 | 20 | 1 | ∞ | [illegible] | 55 | 89 | 0 | 0 | -1 | -19 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | [illegible] | - | 23 |
| 57 | Gemas76 | グマス76mm | H | CA | 40 | 3 | 19 | 66 | 13 | 1-2 | 3 | [illegible] | 52 | 0 | 67 | 42 | -1 | -12 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | × | - | 5,6 |
| 58 | Gemas92 | グマス92mm | H | CA | 120 | 3 | 26 | 66 | 17 | 1-2 | 3 | [illegible] | 67 | 0 | 86 | 56 | -1 | -16 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | [illegible] | - | 13,14 |
| 59 | Girino | ジリーノ | H | SG | 694 | 8 | 31 | 72 | 41 | 1 | 9 | 貫 | 212 | 0 | 340 | 0 | -3 | -38 | ▲ | ◎ | ○ | × | ◎ | ○ | × | - | 42,43 |
| 60 | GL200M3 | GL200M3 | S | GR | 34 | 1 | 28 | 70 | 14 | 2-3 | 2 | [illegible] | 13 | 0 | 0 | 22 | -1 | -13 | ○ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ○ | [illegible] | - | 4,10 |

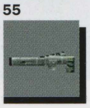
1

3

5

11

14

17

23

28

31

35

39

45

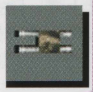
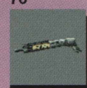
47

48

53

54

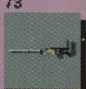
55

56

59

63

70

71


| | 名称 | | 部品 | 種別 | 価格 | 回数 | 攻撃 | 命中 | 重量 | 射程 | 弾数 | 属性 | T | F | S | L | MV | Mob | Wan | Hug | Arm | Lft | Fa | S.Pod | Cho | Jet | リストNo. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 61 | GL200M4 | GL200M4 | S | GR | 86 | 1 | 42 | 70 | 22 | 2-3 | 2 | 炎貫 | 23 | 0 | 0 | 38 | -2 | -21 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | | ▲ | - | - | 19,20 |
| 62 | GL200M6 | GL200M6 | S | GR | 158 | 1 | 61 | 70 | 30 | 2-3 | 2 | 炎貫 | 35 | 0 | 0 | 57 | 2 | -28 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ▲ | - | - | 29 |
| 63 | GL200M7 | GL200M7 | S | GR | 259 | 1 | 84 | 70 | 41 | 2-3 | 2 | 炎貫 | 49 | 0 | 0 | 79 | -3 | -38 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ◎ | - | - | 38,39 |
| 64 | GL210M1 | GL210M1 | S | GR | - | 1 | 123 | 70 | 58 | 2-3 | 2 | 炎貫 | 54 | 0 | 0 | 93 | -4 | -53 | ○ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ▲ | - | - | |
| 65 | Goldius | ゴルディアス | S | MI | 109 | 1 | 70 | 82 | 21 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 43 | 0 | 0 | 69 | -2 | -20 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ▲ | - | - | 12,18,21 |
| 66 | GosHawk | ゴスホーク | S | RK | 92 | 6 | 12 | 63 | 16 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 30 | 0 | 0 | 48 | -1 | -15 | ▲ | ◎ | ○ | × | ◎ | ○ | - | - | 4,8 |
| 67 | Greary | グリーリー | H | BZ | 72 | 1 | 52 | 60 | 14 | 1-2 | 3 | 炎衝 | 42 | 0 | 54 | 35 | -1 | -13 | ○ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | - | - | 4,10 |
| 68 | Grenze | グレンツェ | H | RF | 37 | 1 | 41 | 80 | 10 | 1 | 9 | 貫 | 36 | 0 | 59 | 0 | -1 | -10 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ▲ | ▲ | - | 1,5 |
| 69 | Grossy | グロッシー | H | SG | 174 | 8 | 13 | 71 | 18 | 1 | 9 | 貫 | 90 | 0 | 145 | 0 | -1 | -17 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | × | - | 20,21 |
| 70 | Grossy11 | グロッシー11 | H | SG | 791 | 8 | 34 | 71 | 45 | 1 | 9 | 貫 | 231 | 0 | 370 | 0 | -4 | -42 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | × | - | 44 |
| 71 | Growtask | グロウタスク | H | MG | 374 | 7 | 25 | 70 | 26 | 1 | 9 | 貫 | 139 | 0 | 223 | 0 | -2 | -24 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | ○ | × | 29 |
| 72 | H.Buster | ヒュージバスター | H | NK | 251 | 1 | +58 | +5 | 31 | 1 | ∞ | 衝 | 58 | 94 | 0 | 0 | -2 | -29 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ◎ | | - | 33 |
| 73 | H.C100 | H.C100 | S | CA | 457 | 3 | 55 | 67 | 34 | 1-2 | 3 | 衝貫 | 162 | 0 | 204 | 140 | -3 | -32 | ▲ | ◎ | | ▲ | ◎ | ○ | × | - | 30 |
| 74 | H.C110 | H.C110 | H | CA | 534 | 3 | 61 | 67 | 37 | 1-2 | 3 | 衝貫 | 179 | 0 | 224 | 156 | -3 | -35 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ◎ | × | - | 33 |
| 75 | H.Needle | ホットニードル | H | NK | 76 | 1 | +29 | +5 | 16 | 1 | ∞ | 衝 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | -10 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ◎ | | - | 16 |
| 76 | H.Pierce | ヒルピアス | H | CA | 717 | 3 | 75 | 67 | 45 | 1-2 | 3 | 衝貫 | 222 | 0 | 275 | 201 | -4 | -42 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ◎ | × | - | 40,41 |
| 77 | H.Pond3 | ヘルポンド3 | H | FR | 826 | 4 | 70 | 73 | 45 | 1 | 9 | 炎 | 238 | 0 | 381 | 0 | -4 | -42 | ▲ | ○ | ○ | ▲ | ◎ | ◎ | | - | 44 |
| 78 | H.Pound | ヘビーパウンド | H | RD | 101 | 1 | +37 | +8 | 18 | 1 | ∞ | 衝 | 50 | 80 | 0 | -20 | -1 | -17 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ◎ | | - | 20,21 |
| 79 | H.Rat | ヒートラット | H | FR | 182 | 4 | 26 | 74 | 18 | 1 | 9 | 炎 | 91 | 0 | 146 | 0 | -1 | -17 | ▲ | ○ | ○ | ▲ | ◎ | ◎ | - | - | 20 |
| 80 | H.RatEX | ヒートラットEX | H | FR | 627 | 4 | 57 | 74 | 38 | 1 | 9 | 炎 | 198 | 0 | 318 | 0 | -3 | -36 | ▲ | ○ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | | - | 40,41 |
| 81 | H.RatS | ヒートラットS | H | FR | 334 | 4 | 18 | 70 | 26 | 1 | 9 | 炎 | 137 | 0 | 220 | 0 | -2 | -24 | ▲ | ○ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | | - | 29 |
| 82 | H.River30 | ホットリバー30 | H | FR | 35 | 4 | 15 | 73 | 10 | 1 | 9 | 炎 | 47 | 0 | 76 | 0 | -1 | -10 | ▲ | ○ | ○ | ▲ | ◎ | - | | - | 3,5 |
| 83 | H.River40 | ホットリバー40 | H | FR | 105 | 4 | 20 | 73 | 14 | 1 | 9 | 炎 | 60 | 0 | 97 | 0 | -1 | -13 | | ○ | ○ | | ◎ | ◎ | - | - | 11,13,14,15 |
| 84 | H.River55 | ホットリバー55 | H | FR | 225 | 4 | 30 | 73 | 20 | 1 | 9 | 炎 | 84 | 0 | 135 | 0 | -1 | -19 | ▲ | ○ | ○ | ▲ | ◎ | ◎ | | - | 23 |
| 85 | H.T3Alt | フナギ3式改 | S | CA | 832 | 3 | 83 | 68 | 49 | 1-2 | 3 | 衝貫 | 245 | 0 | 302 | 226 | -4 | -46 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ◎ | × | - | 42,43 |
| 86 | HardRod | ハードロッド | H | RD | 21 | 1 | +22 | +10 | 10 | 1 | ∞ | 衝 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | -10 | ○ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ○ | | - | 1,3,6 |
| 87 | HawkOwl | ホークアウル | S | AR | 47 | 5 | 12 | 67 | 14 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 28 | 0 | 0 | 46 | -1 | -13 | ○ | - | - | ○ | - | ▲ | | ◎ | 5 |
| 88 | HellPond | ヘルポンド | H | FR | 405 | 4 | 42 | 72 | 28 | 1 | 9 | | 147 | 0 | 236 | 0 | -2 | -26 | ▲ | ○ | ○ | × | ◎ | ▲ | | - | 30,31 |
| 89 | HellPond | ヘルポンド2 | H | FR | - | 4 | 52 | 73 | 34 | 1 | 9 | 炎 | 128 | 0 | 205 | 0 | -3 | -36 | ▲ | ○ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | | - | 36,38,39 |
| 90 | HexaFire | ヘキサファイア | H | RF | 427 | 1 | 118 | 76 | 28 | 1 | 9 | | 86 | 0 | 138 | 0 | -2 | -26 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | - | 27,30,31 |
| 91 | Hi.Skua | ハイスキュア | S | GR | 345 | 1 | 103 | 68 | 49 | 2-3 | 3 | 炎貫 | 61 | 0 | 0 | 99 | -4 | -46 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | | - | 42,43 |
| 92 | HigaT9SG | ヒガ9式散弾銃 | H | SG | 70 | 8 | 8 | 72 | 12 | 1 | 9 | 貫 | 49 | 0 | 79 | 0 | -1 | -12 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | × | - | 4,8 |
| 93 | HunagiT3 | フナギ3式砲 | H | CA | 384 | 3 | 105 | 68 | 30 | 1-2 | 3 | 衝貫 | 146 | 0 | 184 | 124 | -2 | -28 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | × | - | 26 |
| 94 | HurtClub | ハートクラブ | H | RD | 39 | 1 | +25 | +10 | 12 | 1 | ∞ | 衝 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | -12 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ▲ | - | - | 4,8,10 |
| 95 | Ibis | イービス | S | MI | 敵 | 3 | 16 | 88 | 12 | 4-5 | 3 | 炎衝 | 28 | 0 | 0 | 46 | -1 | -12 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ◎ | - | - | 1,2,3 |
| 96 | IbisWPS | イービスWPS | S | MI | 411 | 3 | 68 | 88 | 45 | 4-5 | 3 | 炎衝 | 140 | 0 | 0 | 224 | -4 | -42 | ○ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ◎ | - | - | 38,39 |
| 97 | IronLump | アイアンランプ | H | NK | 敵 | 1 | +17 | +5 | 10 | 1 | ∞ | 衝 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | -10 | ○ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ○ | - | - | - |
| 98 | Jouvet | ジュヴェ | H | BZ | 109 | 1 | 62 | 61 | 17 | 1-2 | 3 | 炎衝 | 50 | 0 | 64 | 42 | -1 | -16 | ○ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | - | - | 13,14 |
| 99 | JouvetD. | ジュヴェドゥ | H | BZ | - | 1 | 93 | 59 | 24 | 1-2 | 3 | 炎衝 | 68 | 0 | 85 | 60 | -2 | -23 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | - | - | - |
| 100 | Jura | ユーラ | H | RF | 112 | 1 | 56 | 80 | 14 | 1 | 9 | 貫 | 47 | 0 | 76 | 0 | -1 | -13 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | - | 11,15 |
| 101 | Jura60mm | ユーラ60mm | H | RF | 502 | 1 | 131 | 80 | 31 | 1 | 9 | 貫 | 121 | 0 | 194 | 0 | -2 | -29 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | - | 33 |
| 102 | JuriEX | ジュアリーEX | H | MG | 39 | 5 | 12 | 73 | 10 | 1 | 9 | 貫 | 49 | 0 | 79 | 0 | -1 | -10 | ○ | ◎ | ○ | ○ | ◎ | ▲ | ○ | × | 1,3,5,6 |
| 103 | K.Saber | キーンセイバー | H | RD | 351 | 1 | +82 | +10 | 38 | 1 | ∞ | 衝 | 73 | 118 | 0 | 0 | -3 | -36 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ○ | - | - | 40,41 |
| 104 | KeenEdge | キーンエッジ | H | NK | - | 1 | +95 | +5 | 49 | 1 | ∞ | 衝 | 63 | 101 | 0 | 0 | -4 | -46 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ▲ | - | - | |
| 105 | L.Buster | ライトバスター | H | NK | 122 | 1 | +37 | +5 | 20 | 1 | ∞ | 衝 | 46 | 74 | 0 | 0 | -1 | -19 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ▲ | - | - | 23 |
| 106 | LastWord | ラストワード | H | RF | 73 | 1 | 47 | 82 | 12 | 1 | 9 | 貫 | 41 | 0 | 66 | 0 | -1 | -12 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ▲ | ▲ | - | 4,8 |
| 107 | LaterBoa | レイターボア | H | BZ | 867 | 1 | 217 | 60 | 54 | 1-2 | 3 | 炎衝 | 192 | 0 | 237 | 179 | -4 | -49 | ▲ | ◎ | ○ | × | ◎ | ○ | - | - | 44 |
| 108 | M.Hammer | マッドハマー | H | RD | 156 | 1 | +48 | +7 | 22 | 1 | ∞ | 衝 | 56 | 91 | 0 | 0 | -2 | -21 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | - | - | 25 |
| 109 | M405A | M405A | H | BZ | 36 | 1 | 45 | 60 | 13 | 1-2 | 3 | 炎衝 | 33 | 0 | 42 | 29 | -1 | -12 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | - | - | 1,6 |
| 110 | M405A9 | M405A9 | H | BZ | 762 | 1 | 198 | 60 | 49 | 1-2 | 3 | 炎衝 | 174 | 0 | 214 | 161 | -4 | -46 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | | - | - | 42,43 |
| 111 | MadcapB | マッドキャップB | H | BZ | 493 | 1 | 147 | 61 | 37 | 1-2 | 3 | 炎衝 | 132 | 0 | 166 | 115 | -3 | -35 | | ◎ | ○ | | ◎ | - | - | - | 33 |
| 112 | MadIron | マッドアイアン | H | RD | 79 | 1 | +33 | +7 | 16 | 1 | ∞ | 衝 | 45 | 73 | 0 | 0 | -1 | -15 | | ◎ | ◎ | | ◎ | | - | - | 16 |
| 113 | Mainate | メナート | S | MI | 137 | 2 | 46 | 84 | 24 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 57 | 0 | 0 | 92 | -2 | -23 | | ◎ | ◎ | | | - | - | - | 19,20 |
| 114 | MainateU | メナートU | S | MI | 253 | 2 | 67 | 84 | 34 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 86 | 0 | 0 | 138 | -3 | -32 | | ◎ | ◎ | | ◎ | ▲ | - | - | 29 |
| 115 | MCaille1 | Mカイユ1 | S | AM | 116 | 2 | 26 | 84 | 16 | 4-5 | 3 | 炎衝 | 30 | 0 | 0 | 49 | -1 | -15 | ▲ | | | ▲ | - | ▲ | ◎ | ◎ | 4,8 |
| 116 | MCaille2 | Mカイユ2 | S | AM | 466 | 2 | 51 | 84 | 30 | 4-5 | 3 | 炎衝 | 65 | 0 | 0 | 104 | -2 | -28 | ▲ | | | ▲ | | ○ | ◎ | ◎ | 25 |
| 117 | MCaille3 | Mカイユ3 | S | AM | 1064 | 2 | 87 | 84 | 50 | 4-5 | 3 | 炎衝 | 118 | 0 | 0 | 190 | -4 | -47 | ○ | - | | ○ | - | ○ | ◎ | ◎ | 40,41 |
| 118 | MCailleB | MカイユB | S | AM | 1398 | 2 | 106 | 84 | 59 | 4-5 | 3 | 炎衝 | 146 | 0 | 0 | 234 | -4 | -54 | ○ | | | ○ | | ○ | ◎ | ◎ | 44 |
| 119 | MinaMyna | ミナマイナ | S | RK | 967 | 6 | 43 | 67 | 54 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 146 | 0 | 0 | 234 | -4 | -49 | ○ | ◎ | ○ | ○ | ◎ | ○ | | - | 42,43 |
| 120 | Myna | マイナ | S | RK | 300 | 6 | 20 | 67 | 27 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 67 | 0 | 0 | 108 | -2 | -25 | ○ | ◎ | ○ | ◎ | ◎ | ○ | | | 23 |
| 121 | Myna2 | マイナ2 | S | RK | 527 | 6 | 29 | 67 | 38 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 94 | 0 | 0 | 151 | -3 | -36 | ▲ | ◎ | - | ○ | ◎ | ▲ | ◎ | - | 31 |
| 122 | Opfer | オップファー | H | MG | - | 8 | 21 | 76 | 28 | 1 | 9 | 貫 | 114 | 0 | 183 | 0 | -2 | -26 | ○ | ◎ | ◎ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | × | 28,30,31 |
| 123 | Otakesan | おたけさん | S | AM | イ | 1 | 198 | 85 | 0 | 4-5 | ∞ | 炎衝 | 111 | 0 | 0 | 178 | 0 | 0 | - | | ◎ | ○ | - | | ▲ | ◎ | |

72

73

76

77

81

84

85

90

93

99

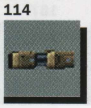
103

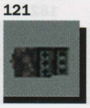
107

108

110

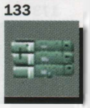
111

114

118

121

122

124

127

133


| | 名称 | | 部品 | 種別 | 価格 | 回数 | 攻撃 | 命中 | 重量 | 射程 | 弾数 | 属性 | T | F | S | L | MV | Mob | Wan | Hug | Arm | Lit | Fix | S.Pod | Cho | Jet | リストNo. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 124 | P.Needle | プレスニードル | H | NK | 20 | 1 | +19 | +10 | 10 | 1 | ∞ | 衝 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | -10 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 6 |
| 125 | P.Stake | プレスステイク | H | NK | 442 | 1 | +87 | +5 | 45 | 1 | ∞ | 衝 | 68 | 410 | 0 | 0 | -4 | -42 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 44 |
| 126 | P.Sting | プレススティング | H | NK | 179 | 1 | +117 | +5 | 26 | 1 | ∞ | 衝 | 53 | 85 | 0 | 0 | -2 | -24 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 26 |
| 127 | PeakGaza | ピークガザ | H | SG | 449 | 8 | 23 | 71 | 31 | 1 | 9 | 貫 | 160 | 0 | 257 | 0 | -2 | -29 | ▲ | ◎ | ○ | × | ◎ | ▲ | × | — | 33 |
| 128 | PewsM14 | ピュースM14 | S | MG | 78 | 5 | 13 | 77 | 12 | 1 | 9 | 貫 | 54 | 0 | 87 | 0 | -1 | -12 | ○ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | ○ | × | 4,8,10 |
| 129 | PewsM21 | ピュースM21 | S | MG | 194 | 6 | 17 | 77 | 18 | 1 | 9 | 貫 | 95 | 0 | 163 | 0 | -1 | -17 | ○ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | ○ | × | 20,21 |
| 130 | PloverM2 | プラヴァーM2 | S | MI | 29 | 1 | 45 | 85 | 14 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 26 | 0 | 0 | 42 | -1 | -13 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ○ | ○ | — | — | 1,3,5 |
| 131 | PloverM4 | プラヴァーM4 | S | MI | 208 | 2 | 59 | 85 | 30 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 75 | 0 | 0 | 120 | -2 | -28 | ▲ | ◎ | — | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 25 |
| 132 | PloverM6 | プラヴァーM6 | S | MI | 474 | 2 | 102 | 85 | 50 | 4-5 | 3 | 炎衝 | 138 | 0 | 0 | 222 | -4 | -47 | ▲ | ◎ | — | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 40,41 |
| 133 | PloverS | プラヴァーS | S | AM | 58 | 1 | 41 | 85 | 14 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 24 | 0 | 0 | 39 | -1 | -13 | — | — | — | — | — | — | ◎ | ◎ | 5 |
| 134 | PloverS2 | プラヴァーS2 | S | AM | 177 | 1 | 57 | 85 | 18 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 33 | 0 | 0 | 53 | -1 | -17 | — | — | — | — | — | — | ◎ | ◎ | 11,15 |
| 135 | PloverS4 | プラヴァーS4 | S | AM | 795 | 2 | 72 | 85 | 41 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 95 | 0 | 0 | 153 | -3 | -38 | — | — | — | — | — | — | ◎ | ◎ | 33 |
| 136 | PloverS6 | プラヴァーS6 | S | AM | 1224 | 2 | 97 | 85 | 54 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 135 | 0 | 0 | 216 | -4 | -49 | — | — | ◎ | — | — | — | ◎ | ◎ | 42,43 |
| 137 | PloverSS | プラヴァーSS | S | AM | — | 3 | 79 | 85 | 64 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 133 | 0 | 0 | 213 | -5 | -59 | — | — | ◎ | — | — | — | ◎ | ◎ | — |
| 138 | Pound | パウンド | H | RD | 60 | 1 | +29 | +8 | 14 | 1 | ∞ | 衝 | 44 | 71 | 0 | 0 | -1 | -13 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 13,14 |
| 139 | Pounder | パウンダー | H | RD | 305 | 1 | +74 | +8 | 34 | 1 | ∞ | 衝 | 70 | 113 | 0 | 0 | -3 | -32 | ▲ | ◎ | — | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 36,38,39 |
| 140 | RacyHorn | レイジーホーン | H | GR | 18 | 1 | 24 | 70 | 13 | 2-3 | 2 | 炎貫 | 11 | 0 | 0 | 22 | -1 | -12 | ○ | ◎ | — | ○ | ◎ | ○ | — | — | 5 |
| 141 | RapaceM3 | ラパースM3 | S | AM | 238 | 1 | 65 | 86 | 21 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 41 | 0 | 0 | 67 | -2 | -20 | — | — | ◎ | — | — | — | ◎ | ◎ | 18 |
| 142 | RapaceM5 | ラパースM5 | S | AM | 677 | 1 | 120 | 86 | 38 | 4-5 | 3 | 炎衝 | 80 | 0 | 0 | 128 | -3 | -36 | — | — | ○ | — | — | — | ◎ | ◎ | 31 |
| 143 | RedCrow | レッドクロウ | S | MI | — | 1 | 233 | 98 | 64 | 4-5 | 4 | 炎衝 | 150 | 0 | 0 | 240 | -5 | -59 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | — |
| 144 | Regulus | レーグルス | S | RK | 139 | 8 | 10 | 65 | 18 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 34 | 0 | 0 | 55 | -1 | -17 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ▲ | — | — | 11,13,14,15 |
| 145 | RailHorn | レイルホーン | S | GR | 68 | 1 | 37 | 70 | 19 | 2-3 | 2 | 炎貫 | 20 | 0 | 0 | 33 | -1 | -18 | ○ | ◎ | ○ | ○ | ◎ | ○ | — | — | 18 |
| 146 | RockJack | ロックジャック | H | BZ | 420 | 1 | 132 | 73 | 34 | 1-2 | 3 | 炎衝 | 117 | 0 | 148 | 100 | -3 | -32 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ▲ | — | — | 30 |
| 147 | RockKing | ロックキング | H | BZ | 661 | 1 | 179 | 63 | 45 | 1-2 | 3 | 炎衝 | 165 | 0 | 204 | 150 | -4 | -42 | ▲ | ◎ | ○ | × | ◎ | ▲ | — | — | 40,41 |
| 148 | RodderG | ロッダーG | H | RD | 262 | 1 | +67 | +10 | 31 | 1 | ∞ | 衝 | 68 | 110 | 0 | 0 | -2 | -29 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 33 |
| 149 | Runge | ルンゲ | H | BZ | 190 | 1 | 81 | 58 | 22 | 1-2 | 3 | 炎衝 | 67 | 0 | 85 | 58 | -2 | -21 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ▲ | — | — | 19,20,21 |
| 150 | RungeFF | ルンゲFF | H | BZ | 572 | 1 | 162 | 58 | 41 | 1-2 | 3 | 炎衝 | 140 | 0 | 175 | 123 | -3 | -38 | ▲ | ◎ | — | × | ◎ | ▲ | — | — | 38,39 |
| 151 | S.Buster | スカルバスター | H | NK | 337 | 1 | +71 | +5 | 38 | 1 | ∞ | 衝 | 62 | 100 | 0 | 0 | -3 | -36 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 40,41 |
| 152 | S.SnipeG | スカイスナイプG | S | AR | 838 | 6 | 39 | 68 | 50 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 133 | 0 | 0 | 214 | -4 | -47 | — | — | ○ | — | — | — | ◎ | ◎ | 40,41 |
| 153 | Savory | サヴォリ | S | CA | 160 | 3 | 30 | 67 | 19 | 1-2 | 3 | 衝貫 | 87 | 0 | 111 | 73 | -1 | -18 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | × | — | 18 |
| 154 | SavoryGO | サヴォリGO | S | CA | 315 | 3 | 44 | 67 | 27 | 1-2 | 3 | 衝貫 | 129 | 0 | 163 | 109 | -2 | -25 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | × | — | 25 |
| 155 | SinLibra | シンリブラ | H | SG | 100 | 8 | 10 | 71 | 14 | 1 | 9 | 貫 | 59 | 0 | 95 | 0 | -1 | -13 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ▲ | × | — | 11,14 |
| 156 | SinLibraB | シンリブラB | H | SG | 274 | 8 | 16 | 71 | 22 | 1 | 9 | 貫 | 106 | 0 | 171 | 0 | -2 | -21 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ▲ | × | — | 25 |
| 157 | SkuaG | スキュアG | S | GR | 51 | 1 | 33 | 68 | 17 | 2-3 | 3 | 炎貫 | 15 | 0 | 0 | 25 | -1 | -16 | ○ | ◎ | — | ○ | ◎ | ○ | — | — | 11,15 |
| 158 | SkuaGF2 | スキュアGF2 | S | GR | 192 | 1 | 69 | 68 | 34 | 2-3 | 3 | 炎貫 | 38 | 0 | 0 | 62 | -3 | -32 | ○ | ○ | — | ○ | ◎ | ○ | — | — | 30,31 |
| 159 | SkyGos2 | スカイゴス2 | S | AR | 139 | 6 | 14 | 63 | 18 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 35 | 0 | 0 | 56 | -1 | -17 | — | — | — | — | — | — | ◎ | ◎ | 11,15 |
| 160 | SkyGos3 | スカイゴス3 | S | AR | 234 | 6 | 18 | 63 | 24 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 53 | 0 | 0 | 85 | -2 | -23 | — | — | — | — | — | — | ◎ | ◎ | 19,20 |
| 161 | SkyMynaA | スカイマイナA | S | AR | 190 | 6 | 18 | 67 | 21 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 48 | 0 | 0 | 78 | -2 | -20 | — | — | — | — | — | — | ◎ | ◎ | 18 |
| 162 | SkyMynaB | スカイマイナB | S | AR | 626 | 6 | 32 | 67 | 41 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 103 | 0 | 0 | 165 | -3 | -38 | — | — | — | — | — | — | ◎ | ◎ | 33 |
| 163 | SkyMynaS | スカイマイナS | S | AR | — | 6 | 52 | 67 | 64 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 138 | 0 | 0 | 138 | -5 | -59 | — | — | ○ | — | — | — | ◎ | ◎ | — |
| 164 | SkySnipe | スカイスナイプ | S | AR | 92 | 6 | 12 | 68 | 16 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 31 | 0 | 0 | 51 | -1 | -15 | — | — | ○ | — | — | — | ◎ | ◎ | 4,8 |
| 165 | Snipe | スナイプ | S | RK | 190 | 6 | 16 | 68 | 21 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 49 | 0 | 0 | 79 | -2 | -20 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | — | — | 18 |
| 166 | State30 | ステイト30 | H | SG | 534 | 8 | 25 | 70 | 34 | 1 | 9 | 貫 | 169 | 0 | 271 | 0 | -3 | -32 | ▲ | ◎ | ○ | × | ◎ | ▲ | × | — | 36,38,39 |
| 167 | T103MG | 103式機関銃 | S | MG | 810 | 9 | 28 | 78 | 41 | 1 | 9 | 貫 | 233 | 0 | 373 | 0 | -3 | -38 | ○ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ◎ | ○ | × | 32,42,43 |
| 168 | T95MG | 95式機関銃 | H | MG | 699 | 9 | 26 | 76 | 38 | 1 | 9 | 貫 | 207 | 0 | 332 | 0 | -3 | -36 | ○ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | ○ | × | 40,41 |
| 169 | T98RifleA | 98式狙撃銃甲型 | H | RF | 242 | 1 | 83 | 83 | 20 | 1 | 9 | 貫 | 66 | 0 | 107 | 0 | -1 | -19 | ○ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | — | 23 |
| 170 | T98RifleB | 98式狙撃銃乙型 | H | RF | 774 | 1 | 177 | 83 | 41 | 1 | 9 | 貫 | 163 | 0 | 262 | 0 | -3 | -38 | ○ | ◎ | ○ | ○ | ◎ | ◎ | ▲ | — | 42,43 |
| 171 | Thrush | スラッシュ | S | MI | 358 | 3 | 61 | 88 | 41 | 4-5 | 3 | 炎衝 | 123 | 0 | 0 | 198 | -3 | -39 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 33 |
| 172 | TomTit | トムティット | H | CA | 206 | 3 | 34 | 68 | 22 | 1-2 | 3 | 衝貫 | 98 | 0 | 124 | 84 | -2 | -21 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ▲ | × | — | 19,20,21 |
| 173 | Venus | ビーナス | H | RD | 465 | 1 | +100 | +6 | 45 | 1 | ∞ | 衝 | 77 | 124 | 0 | 0 | -4 | -42 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 44 |
| 174 | VNBudget | VNビュジェ | H | SG | 388 | 8 | 21 | 82 | 28 | 1 | 9 | 貫 | 145 | 0 | 232 | 0 | -2 | -26 | ▲ | ◎ | ◎ | × | ◎ | ▲ | × | — | 30,31 |
| 175 | W.Blade | ダブルブレード | H | NK | 147 | 1 | +42 | +5 | 22 | 1 | ∞ | 衝 | 51 | 82 | 0 | 0 | -2 | -21 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 25 |
| 176 | W.BladeS | ダブルブレードS | H | NK | 291 | 1 | +65 | +5 | 34 | 1 | ∞ | 衝 | 62 | 100 | 0 | 0 | -3 | -32 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 38,39 |
| 177 | W.Commet | ダブルコメット | H | CA | 942 | 3 | 91 | 68 | 54 | 1-2 | 3 | 衝貫 | 269 | 0 | 330 | 252 | -4 | -49 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ▲ | × | — | 44 |
| 178 | W.Fang | ダブルファング | H | NK | 215 | 1 | +53 | +5 | 28 | 1 | ∞ | 衝 | 57 | 92 | 0 | 0 | -2 | -26 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ○ | ○ | — | — | 31 |
| 179 | W.Finger | ダブルフィンガー | H | NK | 98 | 1 | +32 | +5 | 18 | 1 | ∞ | 衝 | 44 | 71 | 0 | 0 | -1 | -17 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 20,21 |
| 180 | W.Neil | ダブルネイル | H | NK | 38 | 1 | +22 | +5 | 12 | 1 | ∞ | 衝 | 0 | 0 | 0 | 0 | -1 | -12 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 4,10 |
| 181 | Wander20 | ヴンダー20 | H | RF | 357 | 1 | 25 | 83 | 26 | 1 | 9 | 貫 | 98 | 0 | 157 | 0 | -2 | -24 | ○ | ◎ | ○ | ○ | ◎ | ◎ | ▲ | — | 26,29 |
| 182 | Wander60 | ヴンダー60 | H | RF | 885 | 1 | 194 | 83 | 45 | 1 | 9 | 貫 | 178 | 0 | 286 | 0 | -4 | -42 | ○ | ◎ | ○ | ○ | ◎ | ◎ | ▲ | — | 44 |
| 183 | Warbler | ウォーブラー | S | RK | 234 | 6 | 18 | 65 | 24 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 54 | 0 | 0 | 92 | -2 | -23 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ▲ | — | — | 19,20,21 |
| 184 | Warmer | ウォーマー | H | FR | 69 | 4 | 17 | 72 | 12 | 1 | 9 | 炎 | 51 | 0 | 83 | 0 | -1 | -12 | ▲ | ○ | ○ | ▲ | ○ | ◎ | — | — | 4,10 |
| 185 | WarmerF1 | ウォーマーF1 | H | FR | 142 | 4 | 23 | 72 | 16 | 1 | 9 | 炎 | 67 | 0 | 108 | 0 | -1 | -15 | ▲ | ○ | ○ | ▲ | ◎ | ◎ | — | — | 16,18 |
| 186 | WarmerF2 | ウォーマーF2 | H | FR | 278 | 4 | 33 | 72 | 22 | 1 | 9 | 炎 | 111 | 0 | 179 | 0 | -2 | -21 | ▲ | ○ | ◎ | ▲ | ◎ | ◎ | — | — | 25 |

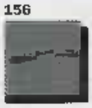
142

146

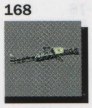
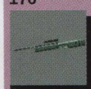
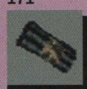
150

152

154

156

158

166

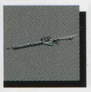
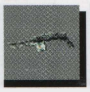
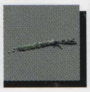
168

170

171


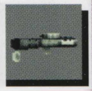
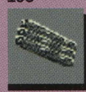
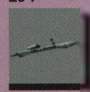
173

174

175

177

182

186

187

189

192

193

194


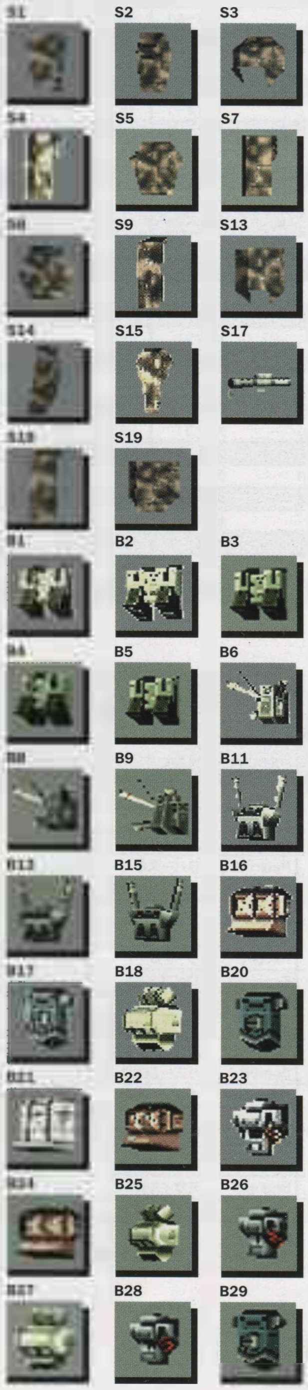
| | 名称 | | 部品 | 種別 | 価格 | 回数 | 攻撃 | 命中 | 重量 | 射程 | 弾数 | 属性 | T | F | S | L | MV | Mob | Wan | Hug | Arm | Lit | Fbx | S.Pod | Cho | Jet | リストNo. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 187 | WetBlood | ウェットブラッド | H | SG | 223 | 8 | 15 | 73 | 20 | 1 | 9 | 貫 | 106 | 0 | 171 | 0 | -1 | -19 | ▲ | ◎ | ○ | × | ◎ | ▲ | × | — | 23 |
| 188 | Wild | ヴィルト | S | MI | 55 | 2 | 30 | 86 | 16 | 4-5 | 2 | 炎衝 | 35 | 0 | 0 | 57 | -1 | -15 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 4、8 |
| 189 | WildGR | ヴィルトGR | S | RK | 447 | 6 | 26 | 65 | 34 | 2-4 | 2 | 炎衝 | 79 | 0 | 0 | 127 | -3 | -32 | ▲ | ◎ | ◎ | ▲ | ◎ | ▲ | — | — | 29 |
| 190 | Winnie | ウィニー | H | RF | 149 | 1 | 64 | 81 | 16 | 1 | 9 | 貫 | 62 | 0 | 100 | 0 | -1 | -15 | ○ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ◎ | ▲ | — | 16、21 |
| 191 | WisHorn | ウィズホーン | S | GR | 396 | 1 | 113 | 70 | 54 | 2-3 | 2 | 炎貫 | 70 | 0 | 0 | 112 | -4 | -49 | ○ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ○ | — | — | 44 |
| 192 | WitHorn | ウィットホーン | S | GR | 131 | 1 | 54 | 70 | 27 | 2-3 | 2 | 炎貫 | 30 | 0 | 0 | 48 | -2 | -25 | ○ | ◎ | ◎ | ○ | ◎ | ○ | — | — | 25 |
| 193 | Wulger | ヴュルガー | S | MI | 632 | 1 | 214 | 90 | 59 | 4-5 | 3 | 炎衝 | 153 | 0 | 0 | 246 | -4 | -54 | ▲ | ◎ | ○ | ▲ | ◎ | ○ | — | — | 44 |
| 194 | Zwige | ツィーゲ | H | RF | 672 | 1 | 160 | 84 | 38 | 1 | 9 | 貫 | 150 | 0 | 240 | 0 | -3 | -36 | ○ | ◎ | ○ | ○ | ◎ | ◎ | ▲ | — | 40、41 |

## Shield

| | 名称 | | 価格 | 属性 | 防御 | 重量 | サイズ | 出現 | リストNo. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | FireWall | ファイアウォール | 483 | 耐火 | 35 | 19 | 50 | 25 | 40、41 |
| 2 | SN-20 | SN-20 | 354 | ノ | 28 | 16 | 50 | 25 | 33 |
| 3 | SN-35 | SN-35 | 425 | ノ | 31 | 17 | 50 | 25 | 36、38、39 |
| 4 | SN-120 | SN-120 | 568 | ノ | 38 | 21 | 50 | 25 | 42、43 |
| 5 | SN-120P | SN-120P | — | 耐貫 | 38 | 20 | 50 | 30 | 37 |
| 6 | SN-335 | SN-335 | 659 | ノ | 42 | 23 | 50 | 25 | 44 |
| 7 | SN-46Z | SN-46Z | 32 | ノ | 10 | 6 | 50 | 25 | 4、8、10 |
| 8 | SP02-N | SP02-N | 203 | ノ | 20 | 11 | 50 | 25 | 25 |
| 9 | SP06-N | SP06-N | — | ノ | 8 | 6 | 50 | 25 | 1、3、5、6 |
| 10 | SP26-N | SP26-N | — | 耐貫 | 8 | 6 | 50 | 25 | — |
| 11 | SP46-N | SP46-N | — | 耐火 | 8 | 6 | 50 | 25 | — |
| 12 | SP86-N | AP86-N | — | 耐衝 | 8 | 6 | 50 | 25 | 1 |
| 13 | Type198S | 198式増加装甲 | 63 | 耐貫 | 11 | 7 | 50 | 25 | 13、15 |
| 14 | Type201S | 201式増加装甲 | 246 | 耐衝 | 22 | 12 | 50 | 25 | 26、29 |
| 15 | Type203S | 203式増加装甲 | 124 | 耐衝 | 15 | 9 | 50 | 25 | 20 |
| 16 | Type417S | 417式増加装甲 | — | ノ | 46 | 25 | 50 | 25 | — |
| 17 | VS04-N | VS04-N | 93 | ノ | 13 | 8 | 50 | 25 | 16、18 |
| 18 | VS17-N | VS17-N | 304 | ノ | 25 | 15 | 50 | 25 | 30 |
| 19 | VS24-N | VS24-N | — | ノ | 17 | 10 | 50 | 25 | — |

## BackPack

| | 名称 | | 価格 | item | 出力 | 重量 | 射程 | リストNo. |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | AG-450A | AG-450A | 132 | 0 | 21 | 11 | – | 4、8、10 |
| 2 | AG-450B | AG-450B | 392 | 0 | 31 | 15 | – | 19、20、21 |
| 3 | AG-450C | AG-450C | 745 | 0 | 43 | 20 | – | 26、29 |
| 4 | AG-450D | AG-450D | 1228 | 0 | 58 | 25 | – | 36、38、39 |
| 5 | AG-450S | AG-450S | 1839 | 0 | 75 | 32 | – | 44 |
| 6 | AG-640A | AG-640A | 207 | 0 | 24 | 12 | – | 11、13、14、15 |
| 7 | AG-640B | AG-640B | 498 | 0 | 35 | 17 | – | 23 |
| 8 | AG-640C | AG-640C | 892 | 0 | 48 | 22 | – | 30、31 |
| 9 | AG-640D | AG-640D | 1411 | 0 | 63 | 28 | – | 40、41 |
| 10 | AG-640S | AG-640S | — | 0 | 81 | 34 | – | — |
| 11 | AG-1000A | AG-1000A | 58 | 0 | 18 | 9 | – | 3、5、6 |
| 12 | AG-1000B | AG-1000B | 292 | 0 | 27 | 13 | – | 16、18 |
| 13 | AG-1000C | AG-1000C | 617 | 0 | 39 | 18 | – | 25 |
| 14 | AG-1000D | AG-1000D | 1056 | 0 | 53 | 23 | – | 33 |
| 15 | AG-1000S | AG-1000S | 1613 | 0 | 69 | 30 | – | 42、43 |
| 16 | BP-T1A | BP-T1A | 100 | 3 | 0 | 6 | 0-3 | 11、13、14、15 |
| 17 | BP-T2A | BP-T2A | 59 | 2 | 0 | 4 | 0-3 | 4、8、10 |
| 18 | BP-T3A | BP-T3A | – | 1 | 0 | 3 | 0-3 | 1、2、3、5、6 |
| 19 | BP-T3B | BP-T3B | 206 | 4 | 0 | 12 | 0-4 | 19、20、21 |
| 20 | BP-T3C | BP-T3C | 336 | 5 | 0 | 13 | 0-3 | 25 |
| 21 | BP-T3D | BP-T3D | 594 | 6 | 0 | 18 | 0-3 | 33 |
| 22 | BP-T3E | BP-T3E | 923 | 7 | 0 | 27 | 0-3 | 42、43 |
| 23 | BP-T4A | BP-T4A | 149 | 4 | 0 | 8 | 0-3 | 16、18 |
| 24 | BP-T4B | BP-T4B | 412 | 5 | 0 | 18 | 0-4 | 26、29 |
| 25 | BP-T4C | BP-T4C | 696 | 6 | 0 | 25 | 0-4 | 36、38、39 |
| 26 | BP-T4D | BP-T4D | 1060 | 7 | 0 | 35 | 0-4 | 44 |
| 27 | BP-T5A | BP-T5A | 266 | 4 | 0 | 17 | 0-5 | 23 |
| 28 | BP-T5B | BP-T5B | — | 5 | 0 | 24 | 0-5 | 28、30、31 |
| 29 | BP-T5C | BP-T5C | 807 | 6 | 0 | 34 | 0-5 | 40、41 |



## COM LIST

| 名称 | | 価格 | C.U. | mode | F | Sh | L | Sk | スキル内容 | メーカー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Abbot1 | アボット1 | 96 | 5 | 1 | 3 | 2 | 1 | 0 | – | ナクソス |
| Abbot1 | アボット1 | 96 | 5 | 2 | 4 | 1 | 1 | 0 | – | |
| Abbot1 | アボット1 | 96 | 5 | 3 | 2 | 3 | 1 | 0 | – | |
| Abbot1 | アボット1 | 96 | 5 | 4 | 2 | 1 | 3 | 0 | – | |
| Balliol1 | ベリオール1 | 96 | 5 | 1 | 2 | 1 | 3 | 0 | – | シュネッケ |
| Balliol1 | ベリオール1 | 96 | 5 | 2 | 3 | 1 | 2 | 0 | – | |
| Balliol1 | ベリオール1 | 96 | 5 | 3 | 1 | 3 | 2 | 0 | – | |
| Balliol1 | ベリオール1 | 96 | 5 | 4 | 1 | 1 | 2 | 2 | Rコスト20%低下 | |
| Clio1 | クレイオー1 | 153 | 6 | 1 | 4 | 4 | 1 | 0 | – | センダー |
| Clio1 | クレイオー1 | 153 | 5 | 2 | 6 | 2 | 1 | 0 | – | |
| Clio1 | クレイオー1 | 153 | 5 | 3 | 2 | 6 | 1 | 0 | – | |
| Clio1 | クレイオー1 | 153 | 5 | 4 | 2 | 2 | 5 | 0 | – | |
| Delikat1 | デリカート1 | 153 | 5 | 1 | 3 | 2 | 4 | 0 | – | ディアブルアビオニクス |
| Delikat1 | デリカート1 | 153 | 5 | 2 | 5 | 1 | 3 | 0 | – | |
| Delikat1 | デリカート1 | 153 | 5 | 3 | 1 | 5 | 3 | 0 | – | |
| Delikat1 | デリカート1 | 153 | 5 | 4 | 1 | 1 | 5 | 0 | – | |
| Ethel1 | エセル1 | 240 | 5 | 1 | 5 | 5 | 2 | 0 | – | ヴィンス |
| Ethel1 | エセル1 | 240 | 5 | 2 | 5 | 2 | 1 | 4 | スタン防止 | |
| Ethel1 | エセル1 | 240 | 5 | 3 | 3 | 8 | 1 | 0 | – | |
| Ethel1 | エセル1 | 240 | 5 | 4 | 3 | 2 | 7 | 0 | – | |
| Forman1 | ホーマン1 | 240 | 5 | 1 | 4 | 3 | 5 | 0 | – | ファイアバレー |
| Forman1 | ホーマン1 | 240 | 5 | 2 | 7 | 1 | 4 | 0 | – | |
| Forman1 | ホーマン1 | 240 | 5 | 3 | 1 | 7 | 4 | 0 | – | |
| Forman1 | ホーマン1 | 240 | 5 | 4 | 1 | 1 | 10 | 0 | – | |
| Guanaco1 | グアナコ1 | 345 | 5 | 1 | 7 | 6 | 2 | 0 | – | 霧島重工 |
| Guanaco1 | グアナコ1 | 345 | 6 | 2 | 6 | 3 | 2 | 4 | スタン防止 | |
| Guanaco1 | グアナコ1 | 345 | 6 | 3 | 3 | 3 | 2 | 7 | Danger状態防止 | |
| Guanaco1 | グアナコ1 | 345 | 5 | 4 | 4 | 3 | 8 | 0 | – | |
| Holism1 | ホリズム1 | 345 | 5 | 1 | 4 | 4 | 7 | 0 | – | ファイアバレー |
| Holism1 | ホリズム1 | 345 | 5 | 2 | 8 | 2 | 5 | 0 | – | |
| Holism1 | ホリズム1 | 345 | 5 | 3 | 2 | 8 | 5 | 0 | – | |
| Holism1 | ホリズム1 | 345 | 5 | 4 | 2 | 2 | 9 | 2 | Rコスト20%低下 | |

## ITEM LIST

| | 名称 | | 価格 | 重量 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | Chafu | チャフ | 20 | 1 | ミサイル攻撃(誘導攻撃)に対して地形効果30%アップ |
| 2 | Mine | 地雷 | 30 | 2 | ユニットの脚部パーツを破壊する。脚のないユニットには無効 |
| 3 | Rebirth1 | リバース1 | 80 | 2 | パーツHPを最大HPの25%回復。HP0のパーツも修理する事が可能 |
| 4 | Rebirth2 | リバース2 | 150 | 6 | パーツHPを最大値まで回復。HP0のパーツも修理する事が可能 |
| 5 | RebirthAll | リバースオール | – | 7 | すべてのパーツHPを最大値まで回復、HP0のパーツも修理することが可能 |
| 6 | Repair1 | リペア1 | 10 | 1 | パーツHPを最大HPの50%回復。HP0のパーツは修理不可 |
| 7 | Repair2 | リペア2 | 50 | 2 | パーツHPを最大HPの75%回復。HP0のパーツは修理不可 |
| 8 | Repair3 | リペア3 | 100 | 4 | パーツHPを最大値まで回復、HP0のパーツは修理不可 |
| 9 | RepairAll | リペアオール | – | 5 | すべてのパーツのHPを最大値まで回復。HP0のパーツは修理不可 |
| 10 | Smoke | スモーク | 20 | 1 | ミサイル以外の攻撃(目視攻撃)に対して地形効果30%アップ |
| 11 | SpareAM | 対空ミサイル弾 | 10 | 3 | 対空ミサイルの補給用弾倉 |
| 12 | SpareAR | 対空ロケット弾 | 10 | 3 | 対空ロケットの補給用弾倉 |
| 13 | SpareBZ | バズーカ弾倉 | 10 | 2 | バズーカの補給用弾倉 |
| 14 | SpareCA | キャノン弾倉 | 10 | 2 | キャノンの補給用弾倉 |
| 15 | SpareFR | 火炎放射器タンク | 10 | 2 | 火炎放射器の燃料の入った補給用タンク |
| 16 | SpareGR | グレネード弾倉 | 10 | 2 | グレネードの補給用弾倉 |
| 17 | SpareMG | マシンガン弾倉 | 10 | 1 | マシンガンの補給用弾倉 |
| 18 | SpareMI | ミサイル弾 | 10 | 3 | ミサイルの補給用弾倉 |
| 19 | SpareRF | ライフル弾倉 | 10 | 1 | ライフルの補給用弾倉 |
| 20 | SpareRK | ロケット弾 | 10 | 3 | ロケットの補給用弾倉 |
| 21 | SpareSG | ショットガン弾倉 | 10 | 1 | ショットガンの補給用弾倉 |

# COM LIST

| 名称 | | 価格 | C.U. | mode | F | Sh | L | Sk | スキル内容 | メーカー |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Isthmus1 | イスマス1 | – | 5 | 1 | 7 | 6 | 2 | 0 | | イグチ |
| Isthmus1 | イスマス1 | – | 5 | 2 | 6 | 3 | 2 | 4 | スタン防止 | |
| Isthmus1 | イスマス1 | – | 5 | 3 | 3 | 9 | 2 | 1 | 地雷探知装置 | |
| Isthmus1 | イスマス1 | – | 5 | 4 | 4 | 3 | 8 | 0 | – | |
| Jingo1 | ジンゴウ1 | – | 5 | 1 | 4 | 4 | 7 | 0 | – | ジェイドメタル |
| Jingo1 | ジンゴウ1 | – | 5 | 2 | 8 | 2 | 5 | 0 | – | |
| Jingo1 | ジンゴウ1 | – | 5 | 3 | 2 | 8 | 5 | 0 | – | |
| Jingo1 | ジンゴウ1 | – | 5 | 4 | 2 | 2 | 9 | 2 | Rコスト20%低下 | |
| Koodoo1 | クードゥー1 | – | 5 | 1 | 7 | 6 | 2 | 0 | – | 霧島重工 |
| Koodoo1 | クードゥー1 | – | 5 | 2 | 6 | 3 | 2 | 4 | スタン防止 | |
| Koodoo1 | クードゥー1 | – | 5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 7 | Danger状態防止 | |
| Koodoo1 | クードゥー1 | – | 5 | 4 | 4 | 3 | 8 | 0 | | |
| Legende1 | レゲンデ1 | – | 5 | 1 | 4 | 4 | 7 | 0 | | ナクソス |
| Legende1 | レゲンデ1 | – | 5 | 2 | 8 | 2 | 5 | 0 | | |
| Legende1 | レゲンデ1 | – | 5 | 3 | 2 | 8 | 5 | 0 | | |
| Legende1 | レゲンデ1 | – | 5 | 4 | 2 | 2 | 11 | 0 | | |
| Motive1 | モーティブ1 | – | 5 | 1 | 7 | 6 | 2 | 0 | | ナクソス |
| Motive1 | モーティブ1 | – | 5 | 2 | 10 | 3 | 2 | 0 | | |
| Motive1 | モーティブ1 | – | 5 | 3 | 3 | 3 | 2 | 7 | Danger状態防止 | |
| Motive1 | モーティブ1 | – | 5 | 4 | 4 | 3 | 8 | 0 | | |
| Niche1 | ニッチ1 | – | 5 | 1 | 4 | 4 | 7 | 0 | | ナクソス |
| Niche1 | ニッチ1 | – | 5 | 2 | 8 | 2 | 5 | 0 | | |
| Niche1 | ニッチ1 | – | 5 | 3 | 2 | 8 | 5 | 0 | | |
| Niche1 | ニッチ1 | – | 5 | 4 | 2 | 2 | 9 | 2 | Rコスト20%低下 | |
| Onrush1 | オンラッシュ1 | – | 5 | 1 | 7 | 6 | 2 | 0 | | ナクソス |
| Onrush1 | オンラッシュ1 | – | 5 | 2 | 6 | 3 | 2 | 4 | スタン防止 | |
| Onrush1 | オンラッシュ1 | – | 5 | 3 | 4 | 9 | 2 | 0 | | |
| Onrush1 | オンラッシュ1 | – | 5 | 4 | 4 | 3 | 8 | 0 | | |
| Pundit1 | パンディット1 | – | 5 | 1 | 4 | 4 | 7 | 0 | | バベール |
| Pundit1 | パンディット1 | – | 5 | 2 | 8 | 2 | 5 | 0 | | |
| Pundit1 | パンディット1 | – | 5 | 3 | 2 | 8 | 5 | 0 | | |
| Pundit1 | パンディット1 | – | 5 | 4 | 2 | 2 | 9 | 2 | Rコスト20%低下 | |
| Zig1 | ジグ1 | – | 2 | 1 | 10 | 10 | 10 | 15 | コンピュータ修正無効 | ナクソス |

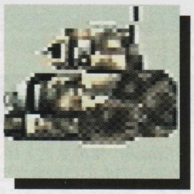
C.U.…クロックアップが最大何段階までできるか　F、Sh、L、Sk…それぞれ格闘、近距離、遠距離、スキルに割り振られたポイント　スキル内容…そのモードで使用可能なスキル。クロックアップにより増える　詳しくは「コンピュータのクロックアップ」及びスキルリストを参照のこと。

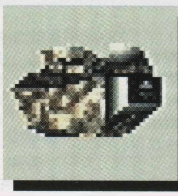
CLOCK UP

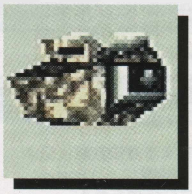
## コンピュータのクロックアップ

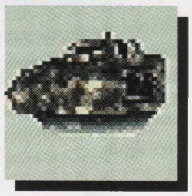
ヴァンツァーに装備していない手持ちのコンピュータは、クロックアップすることにより割り振れるポイントの上限が増え、さらに新たなコンピュータスキルを使用可能になる。クロックアップは基本的には買ったショップで行える。一方、ネットワーク上のオンラインショップで買ったものは、コンピュータの製造元にアクセスし、クロックアップ専用のアドレスに入らないとクロックアップできない。詳細はコンピュータスキル一覧、及びアドレス・パスワード一覧を見てほしい。











## BATTLE SKILL

| タイプ | 名称 | キャラ | 攻撃 | チェーン | 条件 | 効果 | Lv1 | Lv2 | Lv3 | MAX |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Power | Critical クリティカル | All | All | Speed | − | 攻撃力上昇 | 25%上昇 | 25%上昇+発動率上昇 | 50%上昇 | 100%上昇 |
| | Lucky ラッキー | All | All | Special | − | 戦闘分すべての攻撃が命中したとき、ラッキーポイントが1加算され、攻撃力上昇。ポイントはそのステージ間蓄積されるが、一度でも攻撃がはずれると0に戻る | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Charge チャージ | All | Fight | Power | − | HP+ヴァンツァー出力の値を攻撃力に加える。攻撃が成功すると自機のボディにもカウンターダメージが入る | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇+カウンターダメージ半減 |
| | Shield Rush シールドラッシュ | All | Fight | Super | シールド装備 | HP、出力、シールドの防御値を攻撃力に加えたチャージ | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇+カウンターダメージ半減 |
| | Target ターゲット | All | Short | Special | − | 命中率と攻撃力が上昇する | 命中率10%上昇+攻撃力10%上昇 | 命中率20%上昇+攻撃力15%上昇 | 命中率30%上昇+攻撃力20%上昇 | 命中率50%上昇+攻撃力25%上昇 |
| | Side Attack サイドアタック | All | Short | Speed | − | 回避率が下がる代わりに攻撃力が上昇 | 回避率10%減少+攻撃力10%上昇 | 回避率20%減少+攻撃力15%上昇 | 回避率30%減少+攻撃力20%上昇 | 回避率50%減少+攻撃力25%上昇 |
| | Final Break ファイナルブレイク | All | Fight | − | 両手ともパンチまたはナックル装備 | アームのHPを攻撃力に加える。命中するとアームが破壊される | アームHPの50%を攻撃力にプラス | アームHPの75%を攻撃力にプラス | アームHPを攻撃力にプラス | アームHPの2倍を攻撃力にプラス |
| | Disarm Armor ディサームアーマー | All | Long | Power | − | 敵の防御力の値を無効化する | 防御力の50%を無効化 | 防御力の50%を無効化+発動率上昇+Shortでも有効 | 防御力の75%を無効化+Shortでも有効 | 防御力をすべて無効化+Short、Fightでも有効 |
| | LV Damage レベルダメージ | All | Fight | Special | − | 格闘レベル×10のダメージを与える | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Best Position ベストポジション | All | All | Speed | − | APボーナスが増加し、命中率も上がる | APボーナス2倍+命中率上昇 | APボーナス2倍+命中率上昇+発動率上昇 | APボーナス3倍+命中率上昇 | APボーナス4倍+命中率上昇 |
| Speed | Double Punch ダブルパンチ | All | Fight | Speed | 両手ともパンチまたはナックル装備 | 攻撃回数増加 | 最大で1回プラス | 最大で1回プラス+発動率上昇 | 最大2回までプラス | 最大3回までプラス |
| | Feint フェイント | All | Fight/Short | Power | − | 複数のスキルを装備時に、次のスキルに連鎖する確率が上昇する攻撃を行う | 確率50%上昇(1.5倍) | 確率100%上昇(2倍) | 確率150%上昇 | 確率200%上昇(3倍) |
| | Switch スイッチ | All | Short | Special | 両手に同種の近接武器装備 | 攻撃をしかけた手と反対の手の武器に持ち替えて(スイッチして)続けて攻撃する | 最大で1回スイッチ | 最大で1回スイッチ+発動率上昇 | 最大で2回スイッチ | 最大で3回スイッチ |
| | Speed スピード | All | Short | Special | 攻撃回数が2回以上の武器装備 | 弾丸の発射回数が増加 | 1発増加 | 1発増加+発動率上昇 | 2発増加 | 3発増加 |
| | Hit&Away ヒット&アウェイ | All | Fight/Short | − | − | 自分が攻撃した後、戦闘が終了する | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Counter Blow カウンターブロー | All | Fight | Super | 敵の先制攻撃時 | 敵が攻撃をしようとした瞬間、割り込んで攻撃。敵は攻撃できなくなる | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Counter Shot カウンターショット | All | Short | Super | 敵の先制攻撃時 | 敵が攻撃をしようとした瞬間、割り込んで攻撃。敵は攻撃できなくなる | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Lethal Shot リーサルショット | All | Short/Long | Power | 攻撃回数1回の武器装 | 攻撃が命中したパーツをHPにかかわらず破壊 | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Full Bullet(S) フルブレット(S) | All | Short | − | − | 攻撃力が下がる代わりに全弾撃ち尽くす | 攻撃力1/2 | 攻撃力1/2+発動率上昇 | 攻撃力3/4 | 攻撃力低下しない |
| | Full Bullet(L) フルブレット(L) | All | Long | − | − | 攻撃力が下がる代わりに全弾撃ち尽くす | 攻撃力1/2 | 攻撃力1/2+発動率上昇 | 攻撃力3/4 | 攻撃力低下しない |
| Special | Stun Punch スタンパンチ | All | Fight | Special | − | 攻撃が命中した敵をスタン状態にする | スタン確率30% | スタン確率30%+発動率上昇 | スタン確率50% | スタン確率80% |
| | Heat Blow ヒートブロウ | All | Fight | Power | − | 攻撃の属性を「炎熱+衝撃」にする | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Sting Blow スティングブロウ | All | Fight | Super | − | 攻撃の属性を「貫通」にする | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | テラー確率80% |
| | Terror Shot テラーショット | All | Short | Special | − | 攻撃が命中した敵をテラー状態にする | テラー確率30% | テラー確率30%+発動率上昇 | テラー確率50% | 発動率上昇 |
| | Duel デュエル | All | Short | Speed | − | すべての攻撃が1つのパーツに集中。パーツの指定は不可。攻撃回数1回の武器では無意味 | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Body First ボディファースト | All | Short | Speed | − | 1発目が必ずボディに命中 | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Arm First アームファースト | All | Short | Super | − | 1発目が必ずボディに命中 | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Leg First レッグファースト | All | Short | Power | − | 1発目の攻撃が必ずレッグに命中し、敵を一定確率でパニックにする | パニック確率30% | パニック確率30%+発動率上昇 | パニック確率50% | パニック確率80% |
| | Guide ガイド | All | Long | Power | − | すべての攻撃が1つのパーツに集中 パーツの指定は不可。攻撃回数1回の武器では無意味 | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | All or Nothing オールorナッシング | All | Short/Long | Speed | 攻撃回数2回以上の武器装備 | 攻撃回数分の攻撃が全弾命中するか、全弾はずれるかのどちらか | − | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |

レベルアップに伴って覚える直接戦闘に関係する基本的なスキル。その性質によりPower、Speedなど5つのタイプに分けられる。

タイプ：Power…攻撃力を上げる　Speed…素早さを上げ、攻撃回数を増やしたり敵の攻撃を妨害したりする　Special…攻撃そのものに特殊な効果を与える　Field…攻撃力を持たず、攻撃や防御をサポートする　Super…キャラに固有のスキルで通常のスキルよりも効果が大きい　名称：ウインドウに表示される欧文のスキル名　和名：画面下部に表示される日本語訳　キャラ：そのスキルが使用可能なキャラ　攻撃：スキルが発動する攻撃の種別　チェーン：そのスキルに続いて発動しやすいスキル。「−」のものはチェーン発動しない　条件：攻撃種別以外のスキル発動のための条件　効果：そのスキルの効果　Lv1〜MAX：スキルのレベルアップによる効果の変化

| タイプ | 名称 | キャラ | 攻撃 | チェーン | 条件 | 効果 | Lv1 | Lv2 | Lv3 | MAX |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Field | First ファースト | All | All | Speed | － | 必ず先制攻撃ができる。反撃は受ける | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Field Effect フィールドエフェクト | All | All | Field | － | 格闘戦条件時でも自分の地形効果を保ったまま戦える | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Hold Attack ホールドアタック | All | All | Field | － | 敵に先制攻撃を与える代わりに、命中率と攻撃力が上昇 | 命中率10%+攻撃力10%上昇 | 命中率15%+攻撃力20%上昇 | 命中率20%+攻撃力30%上昇 | 命中率30%+攻撃力50%上昇 |
| | Dead Angle デッドアングル | All | Fight/Short | Speed | － | 複数のスキル装備時に発動すると、すべてのスキルに対しての連鎖率が上昇する | 連鎖率25%上昇 | 連鎖率50%上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Dash ダッシュ | All | Short | Field | － | 格闘戦の条件で戦闘する。格闘戦の条件とは 1 双方の地形効果消滅 2 盾での回避不可 3 攻撃がボディかアームにのみ命中 | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Strike ストライク | All | All | Special | － | 攻撃の最初の1発が必ず命中する | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Find Out ファインドアウト | All | All | Speed | － | 敵の最初の1発を必ず回避する | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Immortal イモータル | All | All | Field | － | パーツのHPが0になっても、その戦闘が終了するまでは破壊されない | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Escape エスケープ | All | All | － | 攻撃を仕掛けられたときのみ | 双方が攻撃を行う前に戦闘が終了する | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Shield Wall シールドウォール | All | All | Field | シールド装備 | 敵のすべての攻撃が盾に命中する | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| Super | Sniper スナイパー | アッシュ | Short | Special | ライフルでの攻撃時のみ | 1発目が必ずボディに命中し、さらに攻撃力上昇 | 攻撃力10%上昇 | 攻撃力20%上昇 | 攻撃力30%上昇 | 攻撃力50%上昇 |
| | Hunting ハンティング | ジョイス | Short/Long | Power | － | 命中率と攻撃力が上昇（遠距離でも可能な「ターゲット」） | 命中率10%上昇+攻撃力10%上昇 | 命中率20%+攻撃力15%上昇 | 命中率30%上昇+攻撃力 | 命中率50%上昇+攻撃力 |
| | High Speed ハイスピード | エイミア | Short | Power | 攻撃回数2回以上の武器装備 | 弾丸の発射回数増加（1ランク上の「スピード」） | 2発増加 | 2発増加+発動率上昇 | 3発増加 | 5発増加 |
| | Beat Up ビートアップ | グリフ | Fight | Special | 両手とも格闘武器を装備 | 攻撃回数増加（ロッドでも可能な「ダブルパンチ」） | 最大で1回増加 | 最大で1回増加+発動率上昇 | 最大で2回増加 | 最大で3回で増加発動率上昇 |
| | 2LV Damage 2レベルダメージ | トマス | Fight | Power | － | 総合LV×20のダメージを与える（1ランク上の「レベルダメージ」） | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | |
| | MG Blow マシンガンブロー | ロッキー | Fight | Power | － | 攻撃回数増加（格闘版「スピード」） | 1回増加 | 1回増加+発動率上昇 | 2回増加 | 3回増加 |
| | Destruct デストラクト | ロズウェル | Long | Speed | － | 攻撃力上昇（遠距離専用「クリティカル」の1ランク上） | 攻撃力1.5倍 | 攻撃力1.5倍+発動率上昇 | 攻撃力2倍 | 攻撃力3倍 |
| | Super Lucky スーパーラッキー | サユリ | All | Power | － | 回数分すべての攻撃が命中したとき、ラッキーポイントが2倍増され、攻撃力上昇。ポイントはそのステージ間蓄積されるが、一度でも攻撃がはずれると0に戻る | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Shooting Star シューティングスター | リーザ | Long | － | － | 攻撃力が下がる代わりに全弾撃ち尽くす（「フルブレット(S)」の1ランク上） | 攻撃力3/4 | 攻撃力3/4+発動率上昇 | 攻撃力変化なし | 攻撃力2倍 |
| | Crusader クルセイダー | コーディ | Fight | Special | － | 「クリティカル」+「スタンパンチ」の効果 | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |
| | Back Attack バックアタック | バイク | Short/Long | Special | － | 回避率が下がる代わりに攻撃力が上昇（遠距離で使用可の「サイドアタック」） | 回避率10%減少+攻撃力10%上昇 | 回避率20%減少+攻撃力 | 回避率30%減少+攻撃力 | 回避率50%減少+攻撃力 |
| | Blast Blow ブラストブロー | メイラン | Fight | Speed | － | 攻撃が命中したパーツをHPに関係なく破壊（「リーサルショット」の格闘版） | － | 発動率上昇 | 発動率上昇 | 発動率上昇 |

## HONOR SKILL

| 名称 | | 対象 | 効果 | アッシュ | ジョイス | エイミア | グリフ | トマス | ロッキー | ロズウェル | サユリ | リーザ | コーディ | バイク | メイラン |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Z.O.C | Z.O.C | 敵 | 周囲8スクエアにいる敵の移動を制限し、1スクエアずつしか移動できなくなる | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 5 | 3 |
| Steal | スチール | 敵 | 敵状態の敵からパーツ以外のアイテムをランダムで1つ奪い、ストックへ送る | | 3 | | 4 | | 4 | | | | | 4 | |
| Morale | モラル | 味方 | 周囲8スクエアの味方の回避率・命中率・バトルスキル発生率をすべて5%上昇させる | | | | | 7 | | | | | | | |
| Skill Up | スキルアップ(1) | 味方 | 周囲8スクエアの味方のバトルスキル発生率を1.5倍にする | | | | | | | | 4 | | | | |
| Skill Up | スキルアップ(2) | 味方 | 周囲8スクエアの味方のバトルスキル発生率を2倍にする | | | | | 6 | | | | | | | |
| Skill Down | スキルダウン(1) | 敵 | 周囲8スクエアの敵のバトルスキル発生率を1/2に低下させる | | | | | | | | | | | 3 | |
| Skill Down | スキルダウン(2) | 敵 | 周囲8スクエアの敵のバトルスキル発生率を1/4に低下させる | | | | 6 | | | | | | | | |
| Refresh | リフレッシュ(1) | 味方 | ターン開始時に、周囲8スクエアの味方パイロットのパニック、テラーを回復 | | | | | | | | | 3 | 5 | | |
| Refresh | リフレッシュ(2) | 味方 | ターン開始時に、周囲8スクエアの味方パイロットのパニック、テラー、スタンを回復 | | | 5 | | | | | 5 | | | | |
| Help | ヘルプ | 味方 | 周囲8スクエアの敵を移動不能にする | 7 | | | | | | | | | | | |
| Stop | ストップ | 敵 | 周囲8スクエアの敵のバトルスキルの発動を止める | | | | 7 | | | | | | | | |
| Skill Control | スキル無効 | 敵 | 周囲8スクエアの味方の回避率を上昇させる | | | | | | | | 7 | | | | |
| Defense | ディフェンス(1) | 味方 | 周囲8スクエアの味方の回避率を10%上昇させる | | | 3 | | | | | | | | | |
| Defense | ディフェンス(2) | 味方 | 周囲8スクエアの味方の回避率を15%上昇させる | | | | | | 6 | | | | | | |
| Surprise | サプライズ(1) | 敵 | 周囲8スクエアの敵の回避率を10%低下させる | | | | | | | | | | 4 | | |
| Surprise | サプライズ(2) | 敵 | 周囲8スクエアの敵の回避率を15%低下させる | | 6 | | | | | | | | | | |
| Hold Back | ホールドバック | 敵 | 周囲8スクエアの敵を攻撃不能にする。反撃は可 | | | | | | | | | | 7 | 7 | |
| Deep Strike | ディープストライク(1) | 味方 | 周囲8スクエアの味方の命中率を10%上昇させる | | 7 | | | | | 3 | | | | | |
| Deep Strike | ディープストライク(2) | 味方 | 周囲8スクエアの味方の命中率を15%上昇させる | 6 | | | | 4 | | | | | | | |
| Intercept | インターセプト(1) | 敵 | 周囲8スクエアの敵の命中率を10%低下させる | | | | | | | | | | | | 4 |

オーナーポイントをためることにより覚えるスキル。自機の攻撃を補助するのでなく、周囲の味方や敵にさまざまな影響を与える。

※表内の数字はオーナースキルのレベルを表す。
3…90P　4…140P　5…200P　6…270P　7…350P　のオーナーポイントが必要となる。

| 名　称 | | 対象 | 効果 | アッシュ | ジョイス | エイミア | グリフ | トマス | ロッキー | ロズウェル | サコリ | リーザ | コーディ | バイク | メイラン |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Intercept | インターセプト(2) | 敵 | 周囲8スクエアの敵の命中率を15%低下させる | | | | | | | | | 7 | | | |
| AP Plus | APプラス | 味方 | ターン交代時の、周囲8スクエアの味方のAPの回復量が2増加 | | | 7 | | | | | | | | | |
| AP Minus | APマイナス | 敵 | ターン交代時の周囲8スクエアの敵のAPの回復量が2減少 | | | | | | 7 | | | | | | |
| Invalid APB | APB無効 | 敵 | 周囲8スクエアの敵の攻撃時に、残りAPによる命中率の上昇を無効化する | | | | | | | 6 | | | | 7 | |
| Support APB | APB支援 | 味方 | 周囲8スクエア内の味方の攻撃時、自分のAPをその味方の残りポイントに加算する | | 7 | | | | | 7 | | | | | |
| Surrender Call | 降伏勧告 | 敵 | HPの減少している敵を降伏させる | 4 | | | | 4 | | | | 5 | | | 5 |
| Invalid Honor | オーナー無効 | 敵 | 周囲8スクエアの敵の「オーナー無効」以外のオーナースキルをすべて無効化する | | | | | | | | | | | | 7 |

名称：ウインドウに表示される欧文名　和名：画面下部に表示される日本語訳　対象：そのスキルが影響を与える対象　効果：スキルが発動したときの効果　Lv1～Lv3：スキルのレベルアップによる効果の変化

## COM SKILL

| 名　称 | 効果 | コンピュータ名・クロックアップレベル | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Ab o[illegible] | [illegible] | Clio | [illegible] | [illegible] | [illegible] | Guana o | [illegible]sm | s hmus | Jungo | Koodoo | Le nde | [illegible]e | Niche | Onr[illegible] | Pundit | Z[illegible] |
| Auto Defense | 回避時の消費APが1減少 | | | | | | | | | | | | | | | 4 | | |
| Auto Defense | 回避時の消費APが0 | | | | | | | | | | | | | | | 5 | | |
| Auto Repair | ターン開始時にHPが最低のパーツのHPを最大HPの5%回復 | | | | 4 | | | | | | | | | | | | | |
| Auto Repair | ターン開始時にHPが最低のパーツのHPを最大HPの10%回復 | | | | 5 | | | | | | | | | | | | | |
| Auto Repair All | ターン開始時に全パーツが最大HPの5%ずつ回復 | | | | | | | | | | | | | | 4 | | | |
| Auto Repair All | ターン開始時に全パーツが最大HPの10%ずつ回復 | | | | | | | | | | | | 4 | | 5 | | | |
| Auto Sight(L) | 遠距離攻撃の消費APが1減少 | | | | | | | | | | | | 5 | | | | | |
| Auto Sight(L) | 遠距離攻撃の消費APが3減少 | | | | | | | | | | | | | 4 | | | | |
| Auto Sight(S) | 近距離攻撃の消費APが1減少 | | | | | | | | | | | | | 5 | | | | |
| Auto Sight(S) | 近距離攻撃の消費APが0 | 3 | | 2 | | | | 1 | | | | 1 | | 1 | | | | |
| Balance Up | Danger状態にならない | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| CSC System | コンピュータスキル無効化 | | | | | | | | | | | | | | | | | 2 |
| DDP System | 破壊ダメージを受けてもHPが1残る | | | | | | | | 5 | | | | | | | | | |
| Detect Mine | 地雷探知装置 | | | | | | | | | 1 | | | | | | | | |
| DMP System | 炎熱以外のダメージを最高でも100に抑える | | | | | | | | | 5 | | | | | | | | |
| Energy Save | RC20%低下 | | 1 | | 1 | | | | 1 | | 1 | | | | 1 | | 1 | |
| Energy Save | RC50%低下 | | 5 | | 5 | | | | 5 | | 5 | | | | 5 | | 5 | |
| Learning Sustem | 取得戦闘経験値2倍 | | | | | | | | | | | 5 | | | | | | |
| Move Plus | 移動力プラス1 | 4 | 4 | 4 | | 4 | 4 | | | | | | | | | | | |
| Move Plus | 移動力プラス2 | 5 | 5 | 5 | | 5 | 5 | | | | | | | | | | | |
| Power Down(A) | コンピュータ修正すべて無効 | | | | | | | | | | | | | | | | | 1 |
| Power Down(F) | コンピュータ格闘修正無効 | | | 5 | | | | | | | | | | 5 | | | | |
| Power Down(L) | コンピュータ遠距離修正無効 | | | | | | 5 | | | | | | 5 | | | | | |
| Power Down(S) | コンピュータ近距離修正無効 | | | | | 5 | | | | | | | | | | 5 | | |
| Range Plus | 遠距離の射程が1増加 | | | | | | | | | | | | | | | | 4 | |
| Range Plus | 遠距離の射程が2増加 | | | | | | | | | | | | | | | | 5 | |
| Satellite | 敵の地形効果を0%にする | | | | | | | | | | 5 | | | | | | | |
| SDP System | 10以下の貫通ダメージ無効 | | | | | | | 4 | | | | | | | | | | |
| SDP System | 20以下の貫通ダメージ無効 | | | | | | | 5 | | | | | | | | | | |
| Shock Absorb | スタン防止 | 2 | | | | 1 | | 1 | | 1 | | 1 | | | | 1 | | |

ヴァンツァーに搭載したコンピュータに組み込まれているスキル。コンピュータをクロックアップするとスキルもレベルアップする。

名称：コンピュータのモードを変更するときにウインドウに表示される欧文名　効果：そのコンピュータスキルの効果　コンピュータ名・クロックアップレベル：そのスキルが組み込まれているコンピュータ名。数字は、どの段階までクロックアップすればそのスキルが使用可能になるかを表す。

## ADDRESS & PASSWORD

| フォーラム名 | パスワード | [illegible] | 内　容 |
|---|---|---|---|
| OCUフォーラム<br>アドレス：OCUF | OCHRE | 兵器情報 | メカデータの参照 |
| | OCTAGON | データベース | キャラクター情報の参照 |
| | | 追加情報 | コールサイン：KWANGJU　HORDMAN　DOMINGO |
| | OCTAVE | 情報部 | 各種情報 |
| | | 追加情報 | コールサイン：KWANGJU<br>リーザの情報のチェックコードレベル4：FENRIL<br>レベル5：GABRIEL<br>サユリの情報のチェックコードレベル3：BOLDCAT |
| | HAFFMAN | ハフマン紛争について | 各種情報 |
| | | 追加情報 | 坂田情報へのチェックコード：MADEIRA |
| | SAKATA | サカタインダストリィ要件について | レイブン情報へのチェックコード：OCILIPY |
| | | 追加情報 | 各種情報 |
| | DARKGEES | ダークギースについて | メカデータの参照 |
| | | 追加情報 | コールサイン：KYATT |
| アロルデシュ[illegible]フォーラム<br>アドレス：ALF | ALBEIT | [illegible] | メカデータの参照 |
| | ALCOVE | データベース | キャラクター情報の参照 |
| | | 追加情報 | コールサイン：VEN　GWIANDA |
| | ALERT | アロルデシュ軍について | 各種情報 |
| | DEACON | 装備納品表 | 各種情報 |
| | | 追加情報 | コールサイン：BANIYAN |
| バーグ[illegible]フォーラム<br>アドレス：BURG | BUDED | データベース | キャラクター情報の参照 |
| | | 追加情報 | コールサイン：SARIBASH　LIRA |
| | ONSET | オンラインショップ | 各種情報 |
| アーリーバード衛星監視システム<br>アドレス：E.BIRD | STABBER | 監視情報1 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | STALIN | 監視情報2 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | STAGER | 監視情報3 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | STAID | 監視情報4 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | STALKY | 監視情報5 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | STAMEN | 監視情報6 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | STANDEE | 監視情報7 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | STAPLE | 監視情報8 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | STANBY | 監視情報9 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | STALE | 監視情報10 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SAGGY | 監視情報11 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SALINE | 監視情報12 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SLUKI | 監視情報13 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SANCTUM | 監視情報14 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SANDROT | 監視情報15 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SANGRIA | 監視情報16 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SANE | 監視情報17 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SAPIENT | 監視情報18 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SATIRE | 監視情報19 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SAFARI | 監視情報20 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SEANCE | 監視情報21 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SEAFOWL | 監視情報22 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SECEDE | 監視情報23 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SECTION | 監視情報24 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SECULAR | 監視情報25 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SADATE | 監視情報26 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SEEDY | 監視情報27 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SELVAGE | 監視情報28 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SEMINAR | 監視情報29 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SENAT | 監視情報30 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| | SEPAL | 監視情報31 | ステージ情報の参照・敵部隊ユニットの参照 |
| [illegible]フォーラム<br>アドレス：COLOSEUM | COALFACE | 兵器情報 | 闘技場で登場するヴァンツァーデータの参照 |
| | COBWEB | データベース | 闘技場で登場するキャラクター情報の参照 |
| | COCHIN | 秘密データ | 偽ロイド、コーディ他のキャラクターのデータ |
| ニュース[illegible]フォーラム<br>アドレス：DNC | DOCTRAL | DNCニュース | ニュース情報の参照 |
| | ALTER | アロルデシュの歴史 | 各種情報 |
| | ITIOARY | 秘密データ | 秘密パスワードの公開とヒント |
| レオノーラエンタープライズフォーラム<br>アドレス：LEONORA | LEADEN | 商品案内 | メカデータの参照 |
| | NORALOE | 秘密データ | 各種情報 |
| | LEAFED | 秘密の商品案内 | メカデータの参照 |
| イグチフォーラム<br>アドレス：IGUCHI | IGROO | 商品案内 | メカデータの参照 |
| | IGNOBLE | コンピュータクロックアップサービス | 対応機種：Isthmus |
| | IHCUGI | 秘密データ | ダークギースフォーラムへのパスワードの入手 |
| [illegible]フォーラム<br>アドレス：KIRISIMA | KIDSKIN | 商品案内 | メカデータの参照 |
| | KINDLE | コンピュータクロックアップサービス | 対応機種：Guanaco、Koodoo |
| ヴィンスジャパンフォーラム<br>[illegible] | VIADUCT | 商品案内 | メカデータの参照 |
| | VICIOUS | コンピュータクロックアップサービス | 対応機種：Ethel |
| ジェイドメタル=ライマンフォーラム<br>アドレス：JM=LY | JOCULAR | 商品案内 | メカデータの参照 |
| | JONQUIL | コンピュータクロックアップサービス | 対応機種：Jingo |
| | MEAL | 秘密の商品案内 | メカデータの参照 |
| ヴェルダフォーラム<br>アドレス：VELDA | VIANO | 商品案内 | メカデータの参照 |
| [illegible]フォーラム<br>アドレス：[illegible] | BICARB | 商品案内 | メ[illegible] |
| パペールフォーラム<br>アドレス：PAPEL | PABAN | 商品案内 | メカデータの参照 |
| | PALAIS | コンピュータクロックアップサービス | 対応機種：Pundit |
| ディアブルアビオ[illegible]ダスフォーラム<br>アドレス：DIABLE | DIAPER | 商品案内 | メカデータの参照 |
| | DIACITC | コンピュータクロックアップサービス | 対応機種：Delikat |
| ファイアバレーフォーラム<br>アドレス：FIREVALY | FAITH | 商品案内 | メカデータの参照 |
| | FAKIR | コンピュータクロックアップサービス | 対応機種：Forman、Holism |
| | FIRVAY | 秘密の商品案内 | レイブンのデータ参照 |
| ヴォルタ=ヴォ[illegible]ッドフォーラム<br>アドレスWT=VN | WAGER | 商品案内 | メカデータの参照 |
| シュネッケフォーラム<br>アドレスSCHNECKE | SCATTER | 商品案内 | メカデータの[illegible] |
| | SCUFF | コンピュータクロックアップサービス | 対応機種：Balliol |
| | SN | 秘密のデータ | 嫌なヴァンツァーの入手 |
| | | 追加情報 | クイズの答えGERMANY |
| | SCISSOR | 秘密の商品案内 | 嫌なヴァンツァーのメカデータの参照 |
| ベンダーフォーラム<br>アドレス：BENDER | SCHERZO | 商品案内 | メカデータの参照 |
| | SCHUSS | コンピュータクロックアップ | 対応機種：Clio |
| トローフォーラム<br>アドレス：[illegible] | TELERAN | 商品案内 | メカデータの参照 |
| バレストロフォーラム<br>アドレス：BALESTRO | BAFFLE | 商品案内 | メカデータの参照 |
| [illegible] | NACRE | コンピュータクロックアップサービス | 対応機種：Abbot、Legende、Motive、Niche、Onrush、Zig |
| [illegible]AS | TABARD | [illegible] | メカデータの参照 |
| [illegible]SEL | [illegible] | 商品案内 | メカデータの参照 |

# 用語

▶フロントミッション2の世界を構築する、数々の固有名詞を取りあげて解説。補足項目はキーワードヘルプを参照し欲しい。

## FILE 1 KEY PERSON -人物-

GRAPHIC DATA



## Key Person .TXT

**アッシュ・ファルーク [OCU]**
最後まで悩み続けた主人公。存在感はやや薄め。私服も地味め。しかし時たま見せるライフルの強さには、主人公としての意地と説得力が見え隠れしている。

**アンドリュー・F.ホードマン [OCU]**
指揮官としては最低。ステージ14では後方に陣取り、味方が苦境に立っても側近のリペアマンを送り出さない。己の保身が第一な性格を見せつけてくれた。

**ヴェン・マッカージェ [ALORDESH]**
アロルデシュ・クーデター軍の表向きの首謀者。天才パイロットと謳われるだけあって、チョロそうなヘリを操縦しても鬼神の強さを誇る。戦術にかけても天才で、特に待ち伏せのタイミングは絶妙。予知能力があるとしか思えない正確さを発揮する。根っからの軍人ではなく、詩を愛し、時折さりげなく口ずさむのが心憎い。バニヤンという詩人が好き。

**エイミア・マッカラム [OCU]**
戦いがキライな割にはパラメータが高いので、前線でバリバリ活躍させられてしまいがちな薄幸の娘。CUTEBIRDの名に相応しい鳥の様な機体を作ろうとしても、ダチョウに見えてしまうのが残念。

**エース [BURG]**
彼が率いる部隊の格闘ヴァンツァーは、ＡＰがゼロになっても、依然として反撃してくる。思考レベルが低いヤツのほうが強いかもしれない、という良い見本。

**グリフ・バーナム [OCU]**
愛妻カスミと子供のために密輸に手を出してしまった、哀しき中年・現在32歳。

**グレニー [OCU]**
ロッキーのかつての相棒で、爆弾処理のスペシャリスト。地雷処理中に、爆発に見舞われて重傷を負った。

**ゴーシュ・ヴィアンダ [ALORDESH]**
クーデターの実質的な指揮官。ヴェンを矢面に立てたのは、己に非難が集まらないようにするためである。成功の暁にはヴェンを傀儡とし、従わない場合は抹殺してしまうつもりだった。極悪人。

**コーディ・ホッファ [FREE]**
闘技場チャンピオンにしては、乗ってる機体がなぜかゼニスV。

**サユリ・ミツツカ [OCU]**
陸防軍情報部所属。私服だとただの民間人としか思えない。前作のサカタ同様、日本人は年齢より若く見える。

**サリバシュ・ラブラ [BURG]**
クーデターを起こしたヴェンを憎んで対立しているが、育て方を誤ったのでは？

**ジョイス・S.ホイットフィールド [OCU]**
密輸に手を染めたグリフに対して腹を立てていたのが印象的。自分だって女のためにヴェンを逃がしたのではなかったか。

**トマス・ノーランド [OCU]**
「出撃するか？」の問いに「ＮＯ」と答えた場合に、いちばん気の利いた答えを返してくれる。ついていきたい隊長No.1。

**ドミンゴ・カイアット [OCU]**
ダークギースの隊長。忘れたころに再登場、見事に裏切ってくれた。

**パイク・A.ライシャワー [CIU]**
あの貫禄で、ロズウェルと１歳しか違わないというのは驚きである。

**パン・チャンジャン [OCU]**
レイブンよりも、カレン・デバイスがついたシュライクが欲しかった。

**フランツ・ヘンシェル [INTERGEHEN]**
クーデターの陰の黒幕然と登場したが、上には上がいた。あっけなく殺され、所詮は端役。顔色が極めて悪いのが特徴。

**メイラン・マルダ [ALORDESH]**
元ヴェンの副官。ディーアンから脱出する際の装備は、剥ぎとられてサユリあたりにまわされてしまったことだろう。

**リーザ・スタンリー [OCU]**
彼女を育ててない場合は、偉そうなことを言われても説得力に欠ける。

**リラ・ラブラ [BURG]**
世の中の不幸をすべて背負ったような表情で、ふらふらヴァンツァーを操縦する。

**ロズウェル・タラーナ [OCU]**
いちご模様もカラクサもトイボックスもモーモー柄も、すべて彼のもの。

**ロッキー・アーミテジ [OCU]**
アロルデシュと内通しているのではないか、と深読みさせる怪しい態度をとる。呼び出された時は、いよいよ罪の告白かと思ったが、愛の告白だった…。

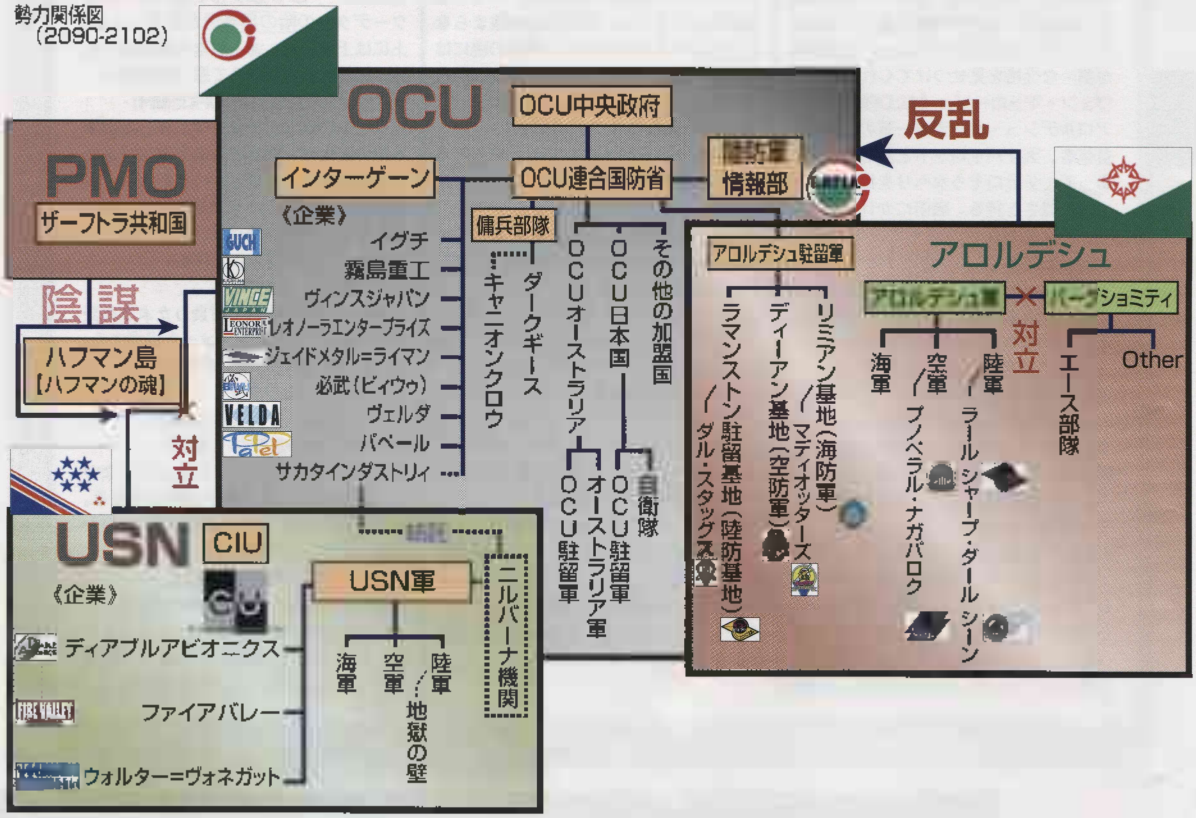
**ロブ・アザド [ALORDESH]**
2098年にインターゲーンが仕組んだ、クーデター未遂事件の首謀者。アッシュとヴェンの上官だった男。アッシュにクーデターへの協力を迫って射殺された。

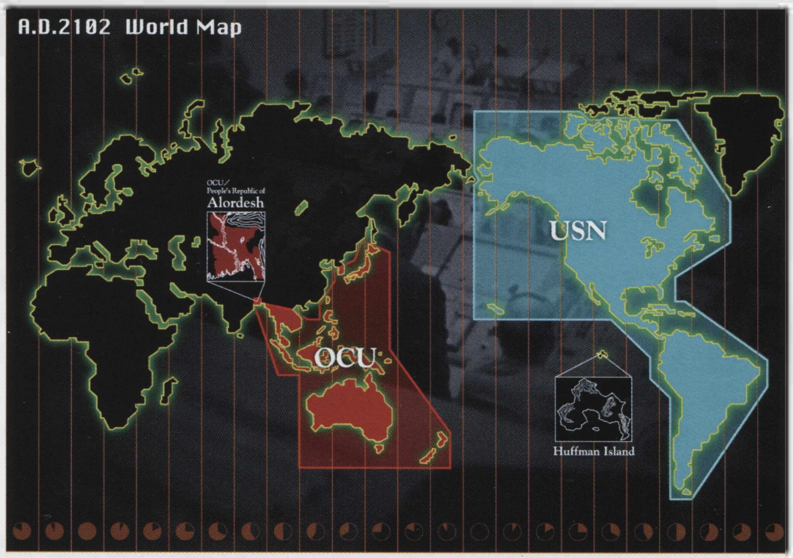
## Key Word .help

- **サカタ：** 前作で登場したパイロット、坂田龍二。サカタ・インダストリィの次男坊。
- **逃がした：** 妻子のために密輸したグリフと、リラのためにヴェンを逃がしたジョイス。五十歩百歩だが、その後のステージの犠牲を考えると、ジョイスのほうが罪は重い。
- **「ＮＯ」：** 「なんだ･･･。しょんべんなら早くすませてこい！」。パイクの「早くしてくれ。もたもたしてるとリーザ姫の機嫌が悪くなる」というのもいい感じだが。
- **レイブン：** 前作でUSN軍のドリスコル大尉が乗っていたのが、TYPE11DS Rayvenだった。今回手に入るものは同機種だが、彼が搭乗していたものではない。(P159参照)
- **シュライク：** 前作の主人公ロイドの愛機。恋人カレンの名が付いたコンピュータを積んでいる。(詳細はＰ157参照)
- **陰の黒幕：** ＯＣＵの国防長官ペレス・ガブリエルである。ダークギースの責任者でもある。
- **愛の告白：** 再度プレイするとちょっぴりもの悲しい。「オレの顔に何かついているか？」「いや、別に」･･･ひとめ惚れだったのか？

# FILE 2 ORGANIZATION -組織-

## GRAPHIC DATA



## Organization .TXT

**アロルデシュ軍【軍隊】**
圧倒的に陸軍が多く、海軍は巡視艦が12隻ほどある程度。支援車両が多い。

**アロルデシュ人民共和国【国】**
1997年現在のバングラデシュ人民共和国。一時はOCUの軍需工場が建ち並び、第一次ハフマン紛争の利益で栄えたが、その後の不景気で失業者が続出している。

**イグチ【企業】**
サカタインダストリィのヴァンツァー製造部門を買収し、大手にのし上がった。

**インターゲーン【機関】**
フェンリル計画を遂行していたＯＣＵの秘密機関。解散したドイツ系軍需企業の名を冠して、正体を偽装している。

**OCUアロルデシュ駐留軍【軍隊】**
ＯＣＵがアロルデシュに配備している軍隊。駐日米軍のようなもの。

**OCU中央政府【機関】**
ＯＣＵ加盟各国をまとめている政府。

**OCU連合国防省【機関】**
加盟各国に駐留させている軍の総司令部。本部はシンガポールにある。

**エース部隊【部隊】**
サリバシュが護衛のために雇い入れた部隊。とても頼りないが特攻精神は旺盛。

**オシアナ共同連合【機関】**
ＯＣＵの正式名称。日本とオーストラリアが中心となって発足した、アジア、オセアニア一帯を含む経済共同連合。

**キャニオンクロウ【部隊】**
第二次ハフマン紛争で活躍したＯＣＵの傭兵部隊。隊長だった男がＮ．Ｙ紙の記者と共に、軍の陰謀を全世界に暴露した事件があってから、ＯＣＵではその後、傭兵部隊を設置しなくなったという。

**サカタインダストリィ【企業】**
母体はＯＣＵ日本の製薬会社。社長・坂田玲二がオーストラリアのヴァンツァーメーカーを買収し、日本一の大手メーカーに育て上げた。第二次ハフマン紛争の陰謀に関与したため解体されてしまった。

**ザーフトラ共和国【国】**
1997年現在のロシア。OCUとUSNの二大勢力に押され、国勢を盛り返そうとしている。第二次ハフマン紛争ではドリスコル大尉を介して、陰で暗躍していた。

**ＣＩＵ【機関】**
USNの諜報機関。CIAを前身とし、活動は国外が中心。エージェントや「カード」と呼ばれる協力者を多く抱えている。

**地獄の壁【部隊】**
ＵＳＮ陸軍で最強といわれた、第64機動戦隊。陰惨で不気味なパイロットが揃っており、第二次ハフマン紛争に投入された。キャラクターのインパクト強し。

**シュネッケ【企業】**
世界で初めてヴァンツァーを製造した会社。なぜ怪しげなメーカーと提携し『嫌なヴァンツァー』を作っているかは不明。

**ダークギース【部隊】**
ＯＣＵの傭兵部隊。キャニオンクロウを解体したものの、隠密活動ができる部隊の必要性を感じたＯＣＵが、性懲りもなく設置したもの。隊長はドミンゴ。

**ダル・スタッグス【部隊】**
ＯＣＵ陸防１軍第89機動大隊。トマス、ロッキー、ロズウェルの３人組が所属。

**ディアブルアビオニクス【企業】**
有名なフロストシリーズを生み出した、ＵＳＮ最大のヴァンツァーメーカー。フロストシリーズは、かの地獄の壁が搭乗していた由緒ある機体である。

**ニューコンチネント合衆国【国】**
ＵＳＮ。北米と南米各国が合併して成立。

**ニルバーナ機関【機関】**
ヴァンツァー及び兵器製造に関する研究に従事する、ＵＳＮ軍の特殊機関。こっそりザーフトラの援助も受けている。サカタインダストリィ、ＯＣＵの上層部とつるんで、機動兵器制御用の生体コンピュータを開発しようとしていた。

**ハフマンの鷹【部隊】**
ハフマン島の覇権をめぐって争うＯＣＵとＵＳＮに抵抗した、テロリスト集団。

**バーグショミティ【機関】**
サリバシュが構築した武器密輸組織。

**PMO【機関】**
ザーフトラが中心となって結成した国際平和維持機構。ザーフトラといえば第二次ハフマン紛争の黒幕。そんな彼らの語る平和維持は、はなはだ説得力に欠ける。

**マディオッターズ【部隊】**
ＯＣＵ海防軍、総海部第41上陸機動大隊。アッシュ、エイミア、ジョイス、グリフが所属していた。所在はリミアン基地。

**陸防軍情報部【機関】**
ＯＣＵ軍内部に設置された諜報活動機関。責任者はチャンジャン将軍である。

## Key Word .help

- **買収：** 買収する前は、ライフルやグレネードなど、火器を中心に製造していた。
- **隊長：** 前作の主人公ロイド・クライブ。ある事件がきっかけでＯＣＵ軍を退役。キャニオンクロウ司令官ゲーリー・Ｂ・オルソンにスカウトされ、隊長の職務についた。
- **社長：** 坂田玲二が会長に退いたのち、長男の坂田浩一が社長に就任。野望のためにニルバーナ機関のドリスコル大尉と手を組み、社を破滅させた。
- **USN：** 大陸すべての国が融合したわけではなく、独立を主張した国もいくつかあった。
- **武器密輸：** 武器はおもにＯＣＵ軍からちょろまかし、組織を通じて各地の同士にばらまいていた。

# FILE 3 HISTORY -歴史-

GRAPHIC DATA

1971 12月16日、バングラデシュ人民共和国誕生。
1995 ハフマン島隆起。国連機が発見したため、国連管理下に置かれる。
2000 NGOの援助活動が、農業の定着から工業の発展に目的を変える。
2005 ヨーロッパでECが統合され、ユーロコミュニティ誕生。アジアでも統合の気運が高まる。
2015 ザーフトラ共和国誕生。
2020 北、南米大陸統合により、ニューコンチネント合衆国誕生。同年、国連を脱退。
2021 ザーフトラ共和国が国際平和維持機構設立。
2022 USNがバングラデシュへの経済援助を中止。
2023 ECもバングラデシュへの経済援助を中止。
2025 ヴァンドルング・ヴァーゲンの試作1号機誕生。
2026 アジア、オセアニア統合により、オシアナ共同連合(OCU)誕生。バングラデシュに対する経済援助が加速、急激に工業化が進む。
2068 バングラデシュで、OCUによる大規模な工場の建設が始まる。
2070 OCU、USNの間で、第一次ハフマン紛争が勃発。軍需景気でバングラデシュの工業が発展。
2071 ハフマン条約が締結される。
2072 ザーフトラ指揮のPMOの介入により、第一次ハフマン紛争が終結。
2080 バングラデシュで失業者が急増。外国企業の撤退が始まる。経済成長率がますます低下し、OCU企業までも完全撤退する。
2085 バングラデシュ政府、OCUに経済援助を要請。OCUへの加盟を条件にされ、これを承諾する。
2090 ラーカス事件から第二次ハフマン戦争勃発。
2094 バングラデシュ、OCUに正式に加盟。国名をアロルデシュ人民共和国と改める。
2098 アロルデシュでクーデター未遂事件発生。
2102 アロルデシュ軍によるクーデター発生。

## Key Word .help

**ハフマン条約：**『島内に存在する自然環境は、環境破壊が進む近年にとって貴重な財産である。よって、紛争では重大な環境汚染のある兵器全般の使用を、全面禁止とする』

**試作1号機：** ドイツのランドルト教授が、シュネッケ社からの資金援助を受けて、『人間と同じ動きをする作業機械』の開発に着手。ヴァンツァーの前身であるヴァンドルングヴァーゲンを完成させた。その後、ＵＳＮのディアブルアビオニクス社と提携し、ヴァンドルングヴァーゲンを地雷処理専用機として改良。実験結果は良好で、過剰ともいえる性能を示した。そこで両社は、この機体をヴァンドルングヴァーゲンと区別するために、ヴァンドルングパンツァーと命名。高価な価格を抑えるために、パーツの世界共通規格『ＭＵＬＳ－Ｐ規格』を提示し、機体のコストダウンを計った。ヴァンツァーが実戦に投与されたのは第一次ハフマン紛争からである。

**機能が凍結：** 各地の国家融合計画の影響を受け、国際連合は活動を停止していた。

**隆起：** 約100年の歳月をかけて隆起したらしい。火山島でない島が、わずか100年足らずでこれほど大きく隆起するのは、極めて異例なことだといえるだろう。

**失った：** カレン・ミューアの機体『デンジャーレディ』は、ドリスコルによって破壊された。

**アロルデシュ誕生【ALORDESH】**
2026年、ＵＳＮとＥＣに経済援助を打ち切られたバングラデシュに、新たな光明が差し込んできた。ＯＣＵの発足である。ＯＣＵはバングラデシュへの援助を推進。その結果、急激に工業化が進み、大規模な工業地帯が建設された。そこへ第一次ハフマン紛争による軍需景気がもたらされ、工業はさらに発展する。しかし一時的景気は長続きせず、わずか10年足らずで経済成長は下降する。ＯＣＵの企業は手の平を返したように完全撤退をはかり、あとには多数の失業者が取り残されることとなった。事態を憂えたバングラデシュ政府は、ＯＣＵに経済援助を要請。バングラデシュがＯＣＵに加盟することを条件に、それは受諾された。2094年、正式加盟を機に国名を改名。ＯＣＵアロルデシュ人民共和国が誕生した。

**OCU発足【OCU】**
統合したＥＣ諸国の経済力に対抗するため、アジアでも統合の気運が高まり、その下準備として経済共同体計画が提案された。豊かな資源を持つオーストラリアと技術に秀でた日本、アジア諸国が結成した経済共同体『バンコク経済帯』が参加を表明。３つの勢力が同列の権利を有するという条件で、オシアナ共同連合が誕生。連合の本部は、オーストラリアの首都キャンベラに設置された。前途は揚々かと思われたが、民族間の思想対立の根は深く、順調に運営されるには、実に36年もの年月を要したのである。

**クーデター未遂事件【ALORDESH】**
2098年、アロルデシュで軍事クーデターのもくろみが発覚した。首謀者はアザド大佐。当時アロルデシュの少尉だったアッシュがこの計画を知り、アザドを射殺。クーデターは未遂に終わった。アザドの補佐官で、当時少佐だったヴェンは、事件の関与について追及されたものの、証拠不十分のために処分をまぬがれている。この計画の裏には、インターゲーンのヘンシェルが噛んでおり、クーデターを隠れ蓑に、アロルデシュをフェンリルの実験台にしようとしたものだった。なお、クーデターの首謀者候補には、アザドに続いてヴェンの名前も挙げられていた。

**軍事クーデター勃発【ALORDESH】**
立ち上がろうとしない国民の惰弱さに見切りをつけたヴェンは、ついにクーデターを決行。アロルデシュを蝕むＯＣＵに、独立の要求を突きつけた。背後にうごめくのは、４年前と同じくインターゲーン。ヴェンはフェンリルの存在を公表するとＯＣＵを脅し、その力で独立をつかもうと画策するが、ＯＣＵの放った傭兵部隊ダークギースに命を狙われることになる。

**ザーフトラの誕生【ZARFTRA】**
ＯＣＵ、ＵＳＮの勢力が増してきたころ、ロシア地方のＣＩＳ（独立国家共同体）に属する小国家たちは、度重なる内戦に疲れ、ヨーロッパ、アジアへの併合を希望しはじめた。その結果、ロシア共和国は産業と呼べるものを失い、重度の経済危機に直面する。そこで、2015年、時の大統領メルディフスキーは、ザーフトラ共和国の誕生を宣言。機能が凍結していた国際連合を恒平和調停機構として蘇らせ、各国に資金協力を求めた。しかし、ＯＣＵとＵＳＮの２大勢力成立後も大規模な争いは起きなかったため、資金援助も発言力も日に日に低下しつつある。

**第一次ハフマン紛争【HUFFMAN】**
各国の調査団が、ハフマン島には豊富な地下資源がある可能性を発表。その資源をめぐり、ＵＳＮとＯＣＵが領土権の主張を始めたのが発端。ＰＭＯの調停で、ハフマン島の位置がどちらの領土に入るかは判別が困難と判断され、ハフマン島の独占が禁止されて終結した。

**第二次ハフマン紛争【HUFFMAN】**
ハフマン島でのラーカス事件をきっかけに発展した、ＯＣＵ軍とＵＳＮ軍の勢力拡大抗争。しかし、それは表向きの理由。陰では、サカタインダストリィ、USN、OCUの上層部が手を組み、ＢＤ－Ｂの実戦投与実験を行っていた。計画のすべてを握っていたのは、ザーフトラから派遣されたドリスコル大尉であった。

**南北アメリカ統一【USN】**
アジア諸国の共同体運動に感化され、アメリカとカナダも政治面の融合に向けて動き出した。同時期アメリカは、南米諸国に対する救済、救助を減らし、密輸や不法入国の取り締まりを強化した。外貨収入を麻薬等に頼っていた南米の国々は、たちまち貧困にあえぎ、たまりかねてアメリカへの併合を打診。そこでアメリカは、カナダと協議の結果、両国に主権がある新国家建設に着手した。こうして、2020年、独立を主張した一部の国々を残してアメリカ大陸のすべてを統一。ニューコンチネント合衆国が成立した。

**ハフマン島隆起【HUFFMAN】**
南緯12度、東経269度、ＯＣＵとＵＳＮの領土の中間地点に隆起した。面積は日本の約５分の１。島のすぐ南にはロングリバース島という小島がある。ここは国際保護区域に指定されており、人間の居住、戦闘行為の全面禁止が取り決められているが、島の地下にはドリスコルの拠点の巨大基地が隠されていた。

**BD－B開発【USN】**
ＢＤ－Ｂとは、サカタインダストリィが開発した機動兵器制御用生体コンピュータのこと。訓練した兵士の脳とコンピュータを融合させたもので、第二次ハフマン紛争は、このＢ型デバイスを搭載した機体の実験及び、デバイスのマテリアルとなる兵士を集めるのが目的であった。ロイドの恋人であるパイロット、カレンも、ドリスコルの犠牲となり、脳を摘出されてしまう。そのうえドリスコルは、さらに人間とヴァンツァーの融合を試み、自ら望んでその被検体となった。

**フェンリル計画【OCU】**
フェンリルは、ＯＣＵが開発した誘導侵攻制御装置。ヴァンツァーをはじめとする兵器を、遠隔操作することができる。計画では、フェンリルを搭載した人口衛星を打ち上げ、付近にある他国の軍事衛星すべてを支配。それらのシステムを、フェンリルがコントロールしている無人兵器のために利用するつもりだった。第二次ハフマン紛争同様、アロルデシュもまたＯＣＵの実験に利用されたのである。

**ラーカス事件【HUFFMAN】**
ハフマン島ラーカス地区ＵＳＮの軍需工場で、ＵＳＮとＯＣＵの部隊が衝突。工場が爆破されたことで、対立が悪化し、第二次ハフマン紛争へと突入した。偵察に赴いたのはロイドの小隊。この事件でカレンを失ったロイドは、軍を脱隊した。

# FILE 3 WEAPON -兵器-

## GRAPHIC DATA



## Weapon .TXT

**最強ヴァンツァー【ヴァンツアー】**
ステージ２から使用可能な最強ヴァンツァー。ネコパンチとカエルパンチ、対空ミサイルおたけさんが主な武装。性能はレイブンとほぼ同じだが、肩に装備可能な分、レイブンより使いやすい。

**ヴァンツァー【兵器】**
全高６メートル前後の汎用機動兵器。略称はＷＡＰで、正式名はヴァンドルングパンツァー。ドイツ語で「歩行する機甲部隊」の意。開発段階ではＷＡＷと呼ばれたが、軍で正式採用されてから呼称が変化した。人型を基本とし、機体は胴体、左腕、右腕、脚部の４つのパーツで構成される。ハードポイントは両手両肩の４カ所に設けられ、メリケンサックからマシンガン、火炎放射器、ミサイル等、多種多様な武器が装備可能である。また各パーツは統一規格に則って作られているので、機種を通じて互換性がある。この武装の豊富さとパーツの互換性により、ヴァンツァーはどんな目的、どんな戦場にも適応可能になる。機種としてはゼニス、ギザ、フロストの各シリーズが有名。

**ＶＴＯＬ(ヴィトール)【兵器】**
ゲーム中で登場するＪＥＴと分類される攻撃機は、全てＶＴＯＬだ。ＶＴＯＬとは可変ノズルを備え、垂直離着陸が可能なジェット機のことで、最大速度や搭載重量は通常のジェット機に劣るが、滑走路を必要とせず小回りも利く。

**大型機動兵器【兵器】**
多脚型ヴァンツァーと地上砲艦の総称。ヴァンツアーの発展型で生まれた前者と、戦車の延長上で作られた後者では、完全に制作コンセプトが異なる。しかし結果として両者が同じ性質になるとは、なんとも皮肉である。

**支援ポッド【兵器】**
ヴァンツァーの補給、整備用に開発された歩行ユニット。小型ヴァンツァーといってもよいが、前身のＷＡＷと呼ぶ方が適切だろう。高度な戦闘行動を取る必要がないので、ヴァンツァーに比べて機能の多くが簡易化されている。従ってヴァンツァーよりも安価であるが、簡単な機銃を装備して戦うこともできる。ヴァンツァーを購入できない弱小国では、代用として実戦配備しているらしいが、対歩兵ならともかく、対戦車、対ＷＡＰでどこまで戦えるかは疑問だ。

**多脚型ヴァンツァー【兵器】**
戦車以上の火力と装甲を追求したヴァンツァーの発展型。当然重量は驚異的に増大し、二脚では支えきれずに多脚が採用され、少しでも軽くするためアーム等は省略された。結果としてヴァンツァーの発展型は、蜘蛛のような形状となり、ヴァンツァーというよりも歩く戦車と呼ぶ方が相応しい。またパーツの互換性や武装の変更などはほとんど不可能で、ヴァンツァーの最大の長所である汎用性は失われてしまっている。それでも圧倒的な火力と高い生存率が評価されて、指揮官用として量産ラインに乗っている。

**地上砲艦【兵器】**
ホバージェットの採用により、火力と大きさの割には驚異的な機動力を備えた巨大戦車。ロケットやミサイル、キャノン砲など多種多彩な武装が最大のポイント。こう述べると、多砲塔戦車の愚をおかしているようだが、地上砲艦が敵と想定しているのは、同じ地上砲艦ではなくヴァンツァーなので問題はないのだ。

**ツィーゲ【ライフル】**
前作は隠しアイテムとして登場した最強のライフル。もちろんワンオフ。今回は単なる強いライフルで、ショップでいくらでも売っている。火器の開発競争の激しさと進歩の速さを感じさせてくれる。

**ヘリコプター【兵器】**
戦車の最大の天敵は、対戦車攻撃ヘリである。戦車は弾丸が水平からくるものと想定しているため、上面装甲は薄くなっている。つまり構造上、空からの攻撃には弱くできているのだ。あるデータによると、攻撃ヘリと戦車の撃墜比率は１：10以上だという。これはヘリを１機撃墜するのに、戦車は10両以上の被害を受けるという意味だ。しかしゲーム中の攻撃ヘリはあまり怖くない。ヴァンツァーはヘリの攻撃を避ける、ということらしい。

**ミサイルとロケット【武器】**
基本的な構造は同じ。どちらも内部に推進剤と火薬を持ち、ランチャーで打ち出された後は推進剤を消費して自律飛行し、火薬で対象を撃破する。では何が違うかというと、ミサイルは射出後も軌道修正が可能であるが、ロケットは打ちっ放しということ。ミサイルの誘導方式としては、有線、赤外線追尾が代表的。誘導可能かどうかということは、ゲーム中では両者の命中率の違いで表現されている。もちろんミサイルの方が高く設定されているのだ。

**レイブン【ヴァンツァー】**
前作で主人公の仇・ドリスコルが搭乗した試作型ヴァンツァー。最強クラスの性能と異様なフォルムは、ライバルとして大きな存在感を持っていた。ちなみにレイブンとは、大鴉を意味し、不吉なもののシンボルのようなものだ。今回、その憧れの機体が自分で使えるのは嬉しいが、レイブンに該当するようなライバル機がいないのはちょっと悲しい。だってヴェンはドリスコルと違って、機体を乗り換えるんだもん…。

## Key Word .help

- **ＷＡＷ：**正式名ヴァンドルングヴァーゲン。シュネッケ社がヴァレンシュタイン大学のランドルフ教授と共同で開発した「人間と同じ動きをする作業機械」。
- **統一規格：**Multi Unit Link System-P規格のこと。略してMULS-P規格とも呼ばれる。ヴァンツァーの生産コストダウンを実現し、実戦配備を推進した。
- **多砲塔戦車：**第２次世界戦争の初期において、連合国側で多く制作された戦車。１つの車体に砲塔を２個以上設置し、火力の増大と死角の消滅を図った。しかし１つあたりの砲が小さくなってしまい、１つだが大きい砲塔を搭載する戦車と撃ち合うと、手も足も出ずに負けてしまった。

FRONT MISSION 2

STAFF

Publishing：株式会社デジキューブ
中村寛文
垣貫真和
増井　荒

Editing & Writing：株式会社キャラメル・ママ
松本常男
山口浩之
宮崎洋平
内倉博美

Design & Layout：有限会社エストール
Main Character Illustration：末弥 純
Photography：西川真名子
Map Illustration：スタジオ MAGIC

Supervising：株式会社スクウェア
羽入田　新

発行：1997年11月4日初版

発行人：鈴木　尚
編集人：横田洋文

発行所：株式会社デジキューブ
東京都渋谷区恵比寿1-20-18　三富ビル新館
TEL.03-3444-5765　FAX.03-3444-5940

印刷：共同印刷株式会社



ISBN4-925075-16-0 C0076

SSION2
セカンド ™

o is wrong. But one thing
ppened. Some fought for their beliefs.
fought for their own reasons.
cord of their battles.

2 完全攻略本
HONOR"

Cover Graphics
Visual Produce : Masakazu Kakinuki(DigiCube)
Art Direction: Tadashi Shimada(Banana Studio)
Design: Tadashi Shimada, Norie Kadokura(Banana Studio)
Photography: Hiroshi Shibaizumi, Shoji Otake(Hand Made)
Special Thanks : Makoto Kutsuwada(Tickle Design)



ISBN4-925075-16-0
C0076 ¥1000E
9784925075169
1920076010002

SQUARESOFT

DigiCube
株式会社デジキューブ 定価(本体1,000円+税)

フロントミッション セカンド完全攻略本 ROAD to the HONOR

DigiCube

# DigiCube PLAYER'S COLLECTION



**FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL メモリアルアルバム**

The unforgettable scenes from the world of FINAL FANTASY VII

好評発売中/本体価格:1,900円(税別)

余計な要素を足さずに、プレイヤーが体験したFF VIIの世界を、画面写真と言葉で綴ったヴィジュアルブック。またFF VII INTERNATIONALの追加点、変更点も収録。全FF VIIファンにとって、永久保存版となるであろう一冊！



**FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL・ポストカードブック**

好評発売中/本体価格:1,000円(税別)

マニア垂涎イラスト原画、ゲーム画面、そしてヨリスグリのCGグラフィック等のポストカード30枚と、キャラクターシール81枚をセット。名場面がいつでもあなたの手元に！



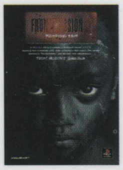
**FINAL FANTASY VII リユニオン・トラックス**

好評発売中/価格:1,942円(税別)/SSCX 10012

初回封入特典:FINAL FANTASY VII INTERNATIONL 特製ステッカー

ライナーノーツ/特別対談:植松伸夫×渋谷陽一(音楽評論家)

FF VIIユーザーに人気の高かった16曲のゲーム・オリジナルトラックに「エアリスのテーマ」、「FF VIIメインテーマ」、「片翼の天使」のオーケストラ・アレンジヴァージョンを追加した全19曲収録。



**フロントミッションセカンド ガイドブック**

好評発売中/本体価格:800円(税別)

初心者にもマニアにも、満足してもらえるガイドブックといえばデジキューブ。キャラクター紹介はもちろんのこと、システムやヴァンツァー、国家・組織に至るまで解説。シナリオ攻略もあり。



**サガフロンティア ハイパーテキスト**

好評発売中/本体価格:1,400円(税別)

7人の主人公にそれぞれのストーリーが、ハイパーテキスト状態の情報と完璧にリンク！ラスボス以外を完全攻略できる！これさえあれば、サガフロは極めたも同然だ!!



**ロマンシング サ・ガ大全集**

好評発売中/本体価格:3,000円(税別)

ロマサガシリーズ1~3のシナリオ、世界観、キャラ紹介を中心に、それぞれの物語を分かりやすく解説。



**ファイナルファンタジー大全集 上巻「ワールドガイド」**

好評発売中/本体価格:2,718円(税別)

シナリオ、世界観、キャラクター紹介など、ファイナルファンタジーの世界を徹底解説。



**ファイナルファンタジー大全集 下巻「タイトルガイド」**

PLAY STATION対応CD-ROM付き

好評発売中/本体価格:3,000円(税別)

FF I~VIを時系列を追いながら、物語を分かりやすく解説、攻略的要素もあり。

## Comming Soon !! 今冬発売決定

- ●フロントミッションオルタナティヴ/ガイドブック(書籍)
- ●フロントミッションオルタナティヴ/リョウアライ(CD)
- ●チョコボの不思議なダンジョン/ガイドブック(書籍)
- ●チョコボの不思議なダンジョン/オリジナル・サウンドトラック(CD)

●ガイドブック、サガフロンティア ハイパーテキストは全国書店またはデジキューブのあるコンビニエンスストアでお求め下さい。●大全集・FF VII関連書籍は全国書店でお求め下さい。●CDは、全国CDショップでお求め下さい。●一部、お取り扱いしていない店舗もございますので、ご了承下さい。●表示価格は全て税別です。





## DigiCube PLAYER'S COLLECTION



**FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL メモリアルアルバム**

The unforgettable scenes from the world of FINAL FANTASY VII
好評発売中／本体価格：1,900円(税別)

余計な要素を足さずに、プレイヤーが体験したFF VIIの世界を、画面写真と言葉で綴ったヴィジュアルブック。またFF VII INTERNATIONALの追加点、変更点も収録。全FF VIIファンにとって、永久保存版となるであろう一冊！



**FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL・ポストカードブック**

好評発売中／本体価格：1,000円(税別)

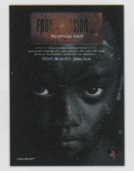
マニア垂涎イラスト原画、ゲーム画面、そしてヨリスグリのCGグラフィック等のポストカード30枚と、キャラクターシール81枚をセット。名場面がいつでもあなたの手元に！



**FINAL FANTASY VII リユニオン・トラックス**

好評発売中／価格：1,942円(税別)／SSCX 10012
初回封入特典：FINAL FANTASY VII INTERNATIONL 特製ステッカー
ライナーノーツ／特別対談：植松伸夫×渋谷陽一(音楽評論家)

FF VIIユーザーに人気の高かった16曲のゲーム・オリジナルトラックに「エアリスのテーマ」、「FF VIIメインテーマ」、「片翼の天使」のオーケストラ・アレンジヴァージョンを追加した全19曲収録。



**フロントミッションセカンド ガイドブック**

好評発売中／本体価格：800円(税別)

初心者にもマニアにも、満足してもらえるガイドブックといえばデジキューブ。キャラクター紹介はもちろんのこと、システムやヴァンツァー、国家・組織に至るまで解説。シナリオ攻略もあり。



**サガフロンティア ハイパーテキスト**

好評発売中／本体価格：1,400円(税別)

7人の主人公にそれぞれのストーリーが、ハイパーテキスト状態の情報と完璧にリンク！ラスボス以外を完全攻略できる！これさえあれば、サガフロは極めたも同然だ！！



**ロマンシング サ・ガ大全集**

好評発売中／本体価格：3,000円(税別)

ロマサガシリーズ1～3のシナリオ、世界観、キャラ紹介を中心に、それぞれの物語を分かりやすく解説。



**ファイナルファンタジー大全集 上巻「ワールドガイド」**

好評発売中／本体価格：2,718円(税別)

シナリオ、世界観、キャラクター紹介など、ファイナルファンタジーの世界を徹底解説。



**ファイナルファンタジー大全集 下巻「タイトルガイド」**

PLAY STATION対応CD-ROM付き
好評発売中／本体価格：3,000円(税別)

FF I～VIを時系列を追いながら、物語を分かりやすく解説。攻略的要素もあり。

### Comming Soon!! 今冬発売決定

●フロントミッションオルタナティヴ／ガイドブック(書籍)
●フロントミッションオルタナティヴ／リョウアライ(CD)
●チョコボの不思議なダンジョン／ガイドブック(書籍)
●チョコボの不思議なダンジョン／オリジナル・サウンドトラック(CD)

●ガイドブック、サガフロンティア ハイパーテキストは全国書店またはデジキューブのあるコンビニエンスストアでお求め下さい。●大全集・FF VII関連書籍は全国書店でお求め下さい。●CDは、全国CDショップでお求め下さい。●一部、お取り扱いしていない店舗もございますので、ご了承下さい。●表示価格は全て税別です。



ISBN4-925075-16-0
C0076 ¥1000E
9784925075169
1920076010002

SQUARESOFT

DigiCube
株式会社デジキューブ 定価(本体1,000円+税)

フロントミッション セカンド完全攻略本｜ROAD to the HONOR
DigiCube

# FRONT MISSION 2

フロントミッション セカンド ™

Nobody knows who is right and who is wrong. But one thing I can say is that the revolution has certainly happened. Some fought for their beliefs. Others fought for their lives. All of them fought for their own reasons. Now we will show you the record of their battles.

## FRONT MISSION 2 完全攻略本 "ROAD to the HONOR"

PlayStation

Cover Graphics
Visual Produce : Masakazu Kakinuki(DigiCube)
Art Direction : Tadashi Shimada(Banana Studio)
Design : Tadashi Shimada, Norie Kadokura(Banana Studio)
Photography : Hiroshi Shibaizumi, Shoji Otake(Hand Made)
Special Thanks : Makoto Kutsuwada(Tickle Design)

# FRONT MISSION 2

フロントミッション セカンド ™

Nobody knows who is right and who is wrong. But one thing
I can say is that the revolution has certainly happened. Some fought for their beliefs.
Others fought for their lives. All of them fought for their own reasons.
Now we will show you the record of their battles.

## FRONT MISSION 2 完全攻略本
## "ROAD to the HONOR"

PlayStation

フロントミッション セカンド完全攻略本 | ROAD to the HONOR

DigiCube

SQUARESOFT

フロントミッション セカンド完全攻略本 ROAD to the HONOR

DigiCube

DigiCube
株式会社デジキューブ

ISBN4-925075-16-0 C0076

SQUARESOFT

DigiCube
株式会社デジキューブ

ISBN4-925075-16-0 C0076

フロントミッション セカンド完全攻略本 ROAD to the HONOR

DigiCube

# FRONT MISSION 2

フロントミッション セカンド ™

Nobody knows who is right and who is wrong. But one thing
I can say is that the revolution has certainly happened. Some fought for their beliefs.
Others fought for their lives. All of them fought for their own reasons.
Now we will show you the record of their battles.

## FRONT MISSION 2 完全攻略本
## "ROAD to the HONOR"

PlayStation





# Welcome to FRONT MISSION 2

-ROAD to the HONOR-

